'96年最終号、年末ソフトのすべてが大集結!!
SEGA
セガサターンマガジン
SATURN
MAGAZINE
SEGA SATURN
©セガ・エンタープライゼス
SOFT BANK
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年1月17日発行
(毎月第2,4金曜日発行)
第13巻23号通巻157号
540 YEN
特報!!
機動戦士ガンダム外伝III
裁かれし者
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
真説サムライスピリッツ
武士道烈伝
エネミー・ゼロ
新世紀エヴァンゲリオン
2nd Impression
デイトナUSA
CIRCUIT EDITION
サイバーボッツ
マンクスTT
スカイターゲット
ADVANCED WORLD WAR
千年帝国の興亡
だいな♥あいらん
巻頭大特集 ROUND2
ファイターズメガミックス
主要22キャラクター、全技掲載!
バイパーズVSバーチャファイター
DIGITAL DANCE MIX
続報! AM2研
安室奈美恵
スカッドレース
特報!! セガサターン最新ソフト満載!
テラファンタスティカ
D-XHIRD
トゥームレイダース
水滸伝 天命の誓い
ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
電脳戦機バーチャロン
バーチャコップ2
シャイニング・ザ・ホーリィアーク
エアーズアドベンチャー
タクティクス オウガ
実況おしゃべりパロディウス
~forever with me~
1997
1/17
Vol.1

HORNET

DAYTONA® USA
CIRCUIT EDITION™

デイトナ®USA サーキットエディション™
'97年1月24日発売予定　5,800円 （X BAND対応/対戦ケーブル対応）
【レース】

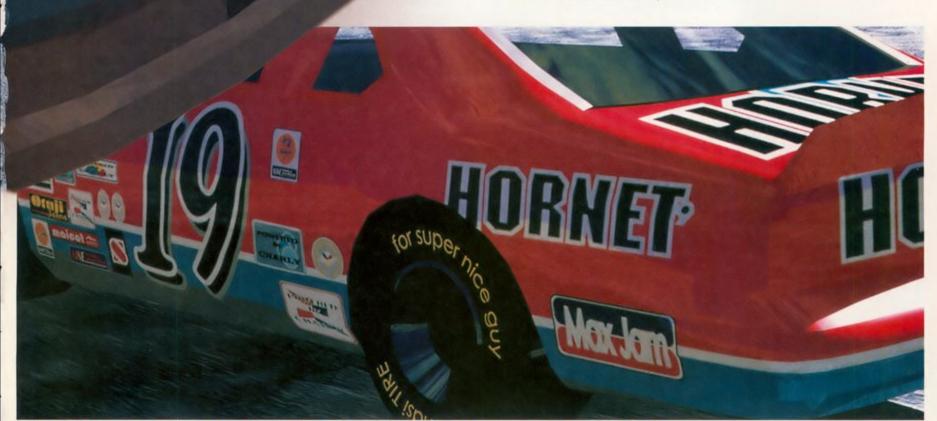
SEGA SPORTS™

株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00(祝祭日除く)

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

通信対戦対応
※通信対戦サービス(X BANDシステム)利用には、別売のセガサターンモデム(14,800円)及び、セガサターンメディアカード(2,000円)が必要です。また、プレイには、家庭用電話回線(アナログ)を使用し、通常の電話料金に加えX BANDシステム利用料金(セガサターンメディアカードから課金)が必要です。※対戦ケーブルによるプレイには、セガサターン及びソフト、モニターが2セット、さらに対戦ケーブル(2,000円 発売中)1本が必要です。

IS BACK!

あの「デイトナ®USA」から1年半、300km/hオーバーの
マシンがさらにパワーアップして帰ってきた。

もうすぐ25
ユナ、衝撃のデビュー作をREMIX
リミックス
新生・お嬢様軍団が銀河で暴れまくり!!
銀嬢旋風!!
■進化したユナに合わせ、全グラフィックをリニューアル!
フルサイズのアニメーションで魅せる!イベント。
■横山智佐さんなど豪華声優陣によるアフレコも追加収録!
全編にわたりBGMもすべてリメイク!
■「アドベンチャー」と「バトル」の2部構成。
ユナカレンダーをプラスした、おまけモード付!
私、神楽坂ユナ 私立白丘台女子校1年生
みんなからは、おっとり屋とかのんびり屋とか
いわれていまぁす そんな私が
「銀河お嬢様コンテスト」で優勝!!
芸能界にデビューして、アイドルになっちゃったの
えへっ、すごいでしょ それが、ある夜突然、
光の使徒エルナーっていう不思議な妖精が逢いに来て、
私を「光の救世主」だっていうのよぉ
"闇"から宇宙を守れだとか、
"暗黒お嬢様13人衆"を倒せだとか…
そんな、ムチャいわないでよぉ
なーんて文句いうヒマもなく、
ライトスーツを着せられてしまった私は、
彼女と一緒に宇宙へ旅立つはめに…
ちょっとぉ、いったいどうなっちゃうの? 私
神楽坂 優奈(ユナ)
いつもはちょっぴりドジな高校1年生でも、ライトスーツ(バトルスーツ)を着ると天下無敵の「光の救世主」に大変身 想像を超えた戦闘能力とパワーを発揮する
パッケージも豪華で、オマケもい〜っぱい!!
特製ユナバインダーと……
SPECIAL PACKAGE
銀河お嬢様伝説
GALAXY FRAULEIN
ユナ
リミックス
REMIX
12月27日(金)発売
価格:¥6,800(税別)
SEGASATURN
©1996 HUDSON SOFT
©1992, 1996 RED イラスト:明貴 美加
HUDSON
ゲームの情報がいっぱい!
HUDSON HOME PAGE http://www.hudson.co.jp/
ハニーちゃんのインターネット http://honey.hudson.co.jp/
Hyper Fun Club
Inter はに〜

暗黒お嬢様13人衆

★六本木の舞
★お花のマリ
★ロックの姫
★お茶の佳華
★高貴な沙雪華
★家柄と血筋のルミナーエフ
★ヴァイオリンのアレフチーナ
★水野ヨウコ
★おっとりの詩織
★弓道かえで
★古代文明のリューディア
★教養のエミリー
★チャイナの麗美

★リア(リーアベルト・フォン・ノイエシュタイン)
暗黒お嬢様親衛隊隊長

…ユナカレンダー付!!

さらに!!

REMIXとイラストワークスのバックカードを合わせると、ユナが一枚の絵になっちゃう!!

ユナREMIX

イラストワークス

好評につき再申込受付開始!!

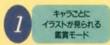
ユナ・ファン必携のCG画集!!

銀河お嬢様伝説 ユナ GALAXY FRAULEIN

Mika Akitaka Illust Works

あきたか みか イラストワークス

明貴美加氏が描く、ユナの世界を完全収録!!
セガサターン専用ソフト『ユナ3』('97年発売)をプレイする前に、絶対手に入れておこう!!

- ■セガサターンならではの、美しい鮮明画像が満載!
- ■セルイラストにCG処理した背景とBGMをミックス!
- ■ユーリィ、リアはもちろん、暗黒お嬢様13人衆も続々登場!
- ■『Illust Works』でしか観れないコスチュームにも注目!
- ■VOICE ACTRESSコーナーなど楽しいイベントも盛り沢山!

2 すべてのイラストが見られる鑑賞モード

3 VOICE ACTRESSコーナー

4 明貴美加プロフィール

●セガサターン用ソフト [通信販売/期間限定商品]

銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works

価格:税込価格3,800円+送料420円=通販価格4,220円
(*振込用紙1枚あたり1本のお申し込みになります。)

平成9年
2月25日(火)以降順次発送予定(郵便事情によりお届け日の変更があります。)

お申込方法

この商品は、通信販売による期間限定商品です。郵便振込でしかお申し込みできません。お近くの郵便局より、下記の要領でお申し込み・お振り込みをしてください。

- ●郵便局の払込用紙に、あなたの住所・氏名・電話番号(市外局番を明記)等、必要事項を記入例に従ってもれなくご記入ください。振込用紙の通信欄に、商品名を必ず明記して申込締切日までにお振り込みください。
- ●発注後の申込取消及び不良品以外の交換は受け付けておりません。

※振込手数料は、お客様のご負担となります。
※申込締切日を過ぎた場合、お申し込みできません。(手数料を差し引いての返金となります)
※過剰入金はご返金できません。お間違えのないようご注意ください。
※商品は、普通郵便にて発送いたします。海外への発送はできません。
※振込金受領証は、商品到着まで大切に保存してください。
※入金確認は受け付けておりません。

■振込用紙記入例

振込口座番号:02760-0-14740
振　込　先:株式会社ハドソン

■手続きに関するお問い合わせ先
ハドソン ゲームサポートセンター
札幌/TEL.011-821-7015 東京/TEL.03-5261-2060 大阪/TEL.06-251-0322

ユーモアネットワーク会員募集中!!

雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい
入会ご希望の方は、下記までお問い合わせください。
ハドソンユーモアネットワーク事務局
〒174-91 東京都板橋北郵便局20号 ☎03-3293-2933(9:00〜18:00)

ユーモアアクセス

新情報満載の、新テレフォンサービス!
■札　幌/011-814-9900 ■東　京/03-3260-9901
■名古屋/052-586-9900 ■大　阪/06-251-9900
■福　岡/092-713-9900

ゲームセレクターはワンタッチ操作なんだって。

おーい、みんな聞いてくれ。ゲームセンターにワンパク象さんがいるそうだ！

BOOMER

ブーマーも使ってる

楽² ゲームセレクター

ビクターのゲームセレクターならつなぎ換えナシ、電源不要、しかも切換え らくらくワンタッチ！

S端子付AVセレクター
JX-S8
S端子付ゲーム機にも使えます。
接続台数 6台

標準価格**5,000**円（税別）

AVセレクター
JX-6
使いやすい大型切換えボタン。

標準価格**4,500**円（税別）

ゲームセレクター
JX-5
最新ゲーム機にピッタリのデザイン＆カラーが大好評。

標準価格**2,500**円（税別）

AVセレクター
JX-3
場所をとらないコンパクトサイズです。

標準価格**2,300**円（税別）

●ビクターへのお問い合わせ、またはカタログのご請求は型名をご記入の上〒113東京都文京区本郷3丁目14-7本郷ビル Tel.03-5684-9311/〒543大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル Tel.06-765-4161「ビクターお客さまご相談センター」JX係へ　※JVCは日本ビクターの世界ブランドです。

日本ビクター株式会社

驚愕のノンストップアク

TO

RAID

トゥーム

走る!!

泳ぐ!!

伝説のGT-Rで路上を駆け抜けろ！

蘇る最速の系譜。

「ハコスカ」や「ケンメリ」など歴代のスカイラインGT-Rをはじめ、最新の180SXまで、NISSANが誇るスポーティーカーが堂々ラインナップ。実車データをもとに外観／内観はもちろん、ハンドリングやエンジン性能などを忠実に再現した本格的ドライブシミュレーション。

セガサターン
好評発売中
定価：6,200円（税別）

初回プレス分のみ
S-20 エンジン特製キーホルダー付き
プレミアムパック
（プレミアムパックはなくなり次第終了させていただきます。）

日産のスポーティーカー8種類が登場。
スカイラインGT「ハコスカ」「ケンメリ」「R32」「R33」
フェアレディーZ「240ZG」「300ZX」
シルビア、180SX

NISSAN PRESENTS OVER DRIVIN' GT-R

オーバードライビン GT-R

クイズ正解者の中から、
抽選で1名様にスカイラインGT・Rをプレゼント！

クイズ：エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社から発売される、
本格的ドライブシミュレーションゲームの名前は？
「NISSAN Presents ○○○○ ドライビン GT・R」
(○に当てはまる4文字をお答えください。)

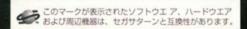
ヒント：「NISSAN Presents オーバードライビン GT・R」は、
NISSANのスポーティーカー8種を忠実に再現した、
本格的ドライブシミュレーションゲームです。

応募方法：官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢、
職業、電話番号を明記のうえ、
下記の応募先までご応募ください。

宛先：〒107 東京赤坂郵便局止め
OVER DRIVIN' GT-R「GT-Rプレゼントキャンペーン」係

締切：平成9年2月末日（当日消印有効）

発表：当選者には直接通知します。

●当選後の権利の譲渡、換金、他の賞品への変更はできません。
●賞品の受け渡しに関しては、車庫証明が必要となります。
●当選者が20歳未満の場合は、賞品の受け渡しの際に保護者の方の同意が必要です。
●登録時に必要な本体価格以外の保険料、税金、その他一切の諸費用は、
当選者の負担とさせていただきます。

歴代GT-Rから最新180SXまで徹底再現。受け継がれたスピードの美学がここにある。

●伝説ともいえる歴代GT-Rをラインナップ。加えてフェアレディーZ、シルビア、180SX等、NISSANの誇るスポーティーカーを完全に再現。●登場する全ての車は、実車のデータを完全にシミュレート。●ハイライトシーンが自動的に編集され、レース後、再現が可能。●リプレイ機能搭載。●ゲーム中の視点は運転席など6つから選択可能。リプレイ中、ハイライトシーン再生中も7つの視点で再生可能。●コースはクローズドサーキット5コース、オープンコース3コース。●完全ロケによる実写ムービーを収録。●タイムトライアル、対戦、レース、トーナメントの4つのゲームモード。●画面分割による2人同時プレイが可能。

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒141 東京都品川区上大崎2・24・9 IKビル3F
インターネット・ホームページ：http://www.ea.com/EAVWEB/

KOEI®

好評キャンペーン 第2弾!!

ウイニングポスト2 プログラム'96発売記念

第2回ウイニングカップ開催!

パスワードを送って日本中のライバル馬と対戦しよう!
優勝馬には"伝説の称号"が、さらに上位入賞者には賞金を進呈!!

前回参加できなかった人も、今回新たに挑戦する人も、きみの愛馬の実力を試すチャンスが再びやって来た!
対戦用のパスワードを専用ハガキに記入して送ろう。ソフトはスーパーファミコン、サターン、プレイステーション対応のどれでもOK。
優勝馬には、ウイニングポストファン最大の名誉である称号が送られる。もちろん、ウイニングカップだけの特別な"伝説"の称号だ。
そのほかに賞金も用意されている。あのスーパーホースを抜く最強馬をめざせ!

【応募方法】 **商品に同梱された専用ハガキに、必要事項をご記入の上お送りください。**
※詳しくは専用ハガキをご覧ください。なお、専用ハガキ以外でのご応募はできません。
※第1回ウイニングカップの応募要項が封入されたソフトを購入された方も応募できます。

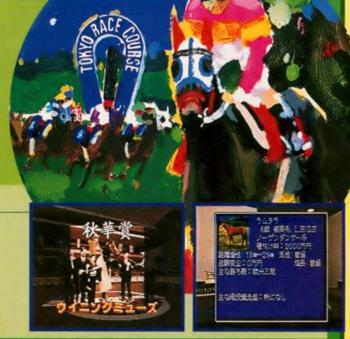
【対戦レース内容】 競走馬の距離適性に応じて、以下の3種類のレースから、1つ選んでください。
Ⓐ1600メートル・芝 Ⓑ2400メートル・芝 Ⓒ3200メートル・芝

【表彰】 **優勝:"伝説の称号"及び賞金10万円 3名**
準優勝:賞金5万円 3名
敢闘賞:5千円相当の賞品 10名 ※優勝、準優勝はA・B・Cの各レース別に表彰いたします。

【応募期間】 **'96年12月16日~'97年1月24日 当日消印有効**

ウイニングカップの経過、結果は月刊 DaGamaで! ウイニングカップの詳しい内容は、光栄発行の月刊誌"DaGama"に連載されます。まずは発売中の2月号を見てね!

光栄がおくる歴史なんでもマガジン
月刊 ダ・ガマ DaGama
ゲーム、コミック、小説、イベント、歴史に関するネタならなんでもありの月刊誌。もちろん最新のKOEIソフト情報も充実!
毎月30日発売 定価780円

競馬シミュレーションゲーム
Winning Post 2
ウイニングポスト
プログラム'96

競馬SLGの最高峰が、ついに新レーススケジュール対応で登場!
馬主の感動が存分に味わえる、ドラマティック競馬ゲーム。

好評発売中 ●6,800円

"プログラム'96"を極めるならこの1冊!
ウイニングポスト2 プログラム'96 ハイパーガイドブック
A5判 定価1,200円(税込) 4-87719-405-3

秀吉・信長セット 好評発売中

2作そろってお買い得! 年末年始は戦国三昧!!

秀吉の一大出世物語。
リコエイションゲーム
太閤立志伝II®
●7,800円

＋

歴史SLGの定番ソフト。
信長の野望 天翔記®
●9,800円 歴史シミュレーションゲーム

＝ 通常合計価格 17,600円 ➡ 特別価格 **12,800円**

正社員募集
●募集職種/①パソコン・ワークステーション技術者[C言語、アセンブラ(8086系・68系・65系)を使用] ②シミュレーションソフトウェア技術者 ③OS、データベース、ネットワーク、LANに関するソフトウェア技術者 ④ゲームデザイナー ⑤業務用ゲームプログラマー ⑥CGデザイナー(3次元) ⑦グラフィックデザイナー ⑧出版・編集 ⑨マニュアルライター ⑩サウンドドラマCD企画制作 ⑪海外営業(英語使用) ⑫コンピュータシステム営業 ⑬法務 ⑭経理・財務(管理職候補含む)
●資格/①専門卒以上22~36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('95実績7.45カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、⑥~⑨を希望される方は作品(5点以内)をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。
不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 総務部 人事課 SS係 TEL.045-564-3111(直) 担当:杉山・三村

好漢達の血はたぎり、梁山泊は熱くなる！
噂の冒険活劇SLG、あの名作が蘇る。

歴史シミュレーションゲーム

[水滸伝] 天命の誓い

かつてパソコン版で大好評を博し、今なお語り継がれる名作SLG『水滸伝』が装いも新たにいよいよサターンへ登場！天命により梁山泊に集う108人の好漢たち。果たして憎き高俅を倒せるか？

本日発売 ●5,800円

水滸伝世界を完全解説！全プレイヤー必読書。
水滸伝・天命の誓いハイパーガイドブック
シブサワ・コウ監修 A5判 定価1,200円（税込） 4-87719-415-0

その姿を一新し、今サターンへ――
歴史SLG不朽の名作、初代・三國志。

三國志 リターンズ

歴史シミュレーションゲーム

数々の賞に輝き、記録的なロングセラーを誇る「三國志」シリーズ第1作がそのイメージを一新。高い評価を得たシンプルで奥の深い内容はそのままに、3DCG、オーケストラ演奏によるBGM等演出面を格段に強化して、今、その姿を現す！

1月31日発売予定 ●6,800円

KOEIの好評ラインナップ

英傑を支えた民たちが、大陸統一の鍵を握る。
本格派歴史SLG、驚異のシリーズ最新作。

歴史シミュレーションゲーム

三國志V

好評発売中 9,800円

▼歴史シミュレーションゲーム
- 三國志V:9,800円
- 三國志Ⅳ:14,800円
- 信長の野望リターンズ:5,800円
- 信長の野望・天翔記:9,800円
- 水滸伝・天命の誓い:5,800円

▼WWⅡゲーム
- 提督の決断Ⅱ:10,800円

▼リコエイションゲーム
- 太閤立志伝Ⅱ:7,800円
- 三國志英傑伝:8,800円

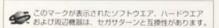
▼謎ベンチャーゲーム
- 七つの秘館:7,800円

▼ネオロマンスゲーム
- アンジェリークSpecial:7,800円

▼ニューエンターテイメント
- ウイニングポスト2 プログラム'96:6,800円
- ウイニングポスト2:9,800円
- ウイニングポストEX:6,800円

▼ビジネスシミュレーションゲーム
- エアーマネジメント'96:8,800円

▼イングリッシュドリーム
- EMITバリューセット:15,800円
- EMIT Vol.1 時の迷子:8,800円
- EMIT Vol.2 命がけの旅:8,800円
- EMIT Vol.3 私にさよならを:8,800円

▼その他
- 麻雀大会Ⅱ Special:6,800円
- GOTHAⅡ・天空の騎士:6,800円
- 秀吉・信長セット:12,800円
- アンジェリークSpecial プレミアムBOX:8,800円

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL.045-561-6861代

SEGASATURN
Illustrator Chickenhead
© VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE INC.
ORIGINAL GAME GINGHAM SOFT
PACK-IN-VIDEO
VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE
はいぱぁ
セキュリティーズS
`97年1月24日発売！　価格6,800円(税別)
ハマる美少女ポリス育成ゲーム登場！
硬派なエリア攻略要素に、軟派な着せ替え要素も充実。
おまけにギャグ派なカードバトルも搭載して、只今登場！
豊嶋真千子
城ノ内天香
皆口裕子
三ツ沢優雅
吉田古奈美
琴吹あやめ
久川綾
小山田流花
平松晶子
神条可憐
永島由子
森野小鳥
撮影：高山浩数
その他、個性派声優陣が大熱演！
●小説版『はいぱぁセキュリティーズ』ワニブックスより1月8日発売予定！
●学研『アニメディア』12月号別冊『カードゲッター』でマンガ掲載中！
●FM東京でラジオドラマ化、ポニーキャニオンよりドラマCD発売予定！
株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック イン ソフト本部
〒107 東京都南青山3-17-14 中山ビル6F
TEL.03-3796-6812（土・日・休日を除く10:00～17:00）
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器､ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
Windows® 95版も発売予定！

YANOMAN GAMES
SEGA SATURN
オリジナル ビデオ アニメ
今、ゲームはOVAを超える!!
デジタルバトル
アニメーション
ストリート・
ゲーマー“デバッガー翔”
となって、今まさに開かれようとしている
「キューブバトル」全国大会に参加するのだ。
キミのバトルはストーリーの一部となって物
語の行方をにぎる。イベント・アニメーショ
ンではあきたらなかったキミへ贈る、アニ
メーションとバトルが一体化した、あたら
しい体験 デジタルバトルアニメーション。
CUBE BATTLER
STORY of SHOU
キューブバトラー
CV: 石田彰、小森まなみ、
高田由美、中村大樹、平松晶子、
高乃麗、安西正弘、他
1997年2月発売
㈱やのまん ソフトウェア事業部
〒130 東京都墨田区本所 4-19-3
やのまんゲームズに関する情報をインターネットで発信中!!
http://www2.marinet.or.jp/~yanoman/
©1996 アミューズメントメディア総合学院DML・やのまん・丸紅
原作：山崎 理（南町奉行所・アミューズメントメディア総合学院DML）

大戦略 -STRONG STYLE-

©1993 SystemSoft Corporation ©1997 DUAL/OZ CLUB

◆ セガサターンソフト[大戦略]をシステムソフトが初めて企画、監修。パソコン版[大戦略Ⅳ]と[現代大戦略EX]を融合させた全く新しいタイプのウォーシュミレーションソフト。

◆ 大戦略マニアだけでなく、初心者でも迷子にならい[サルでもわかるモード]付。今まで、大戦略シリーズはチョット敷居が高いので手が出せなかったユーザーもこれで安心。

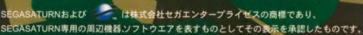
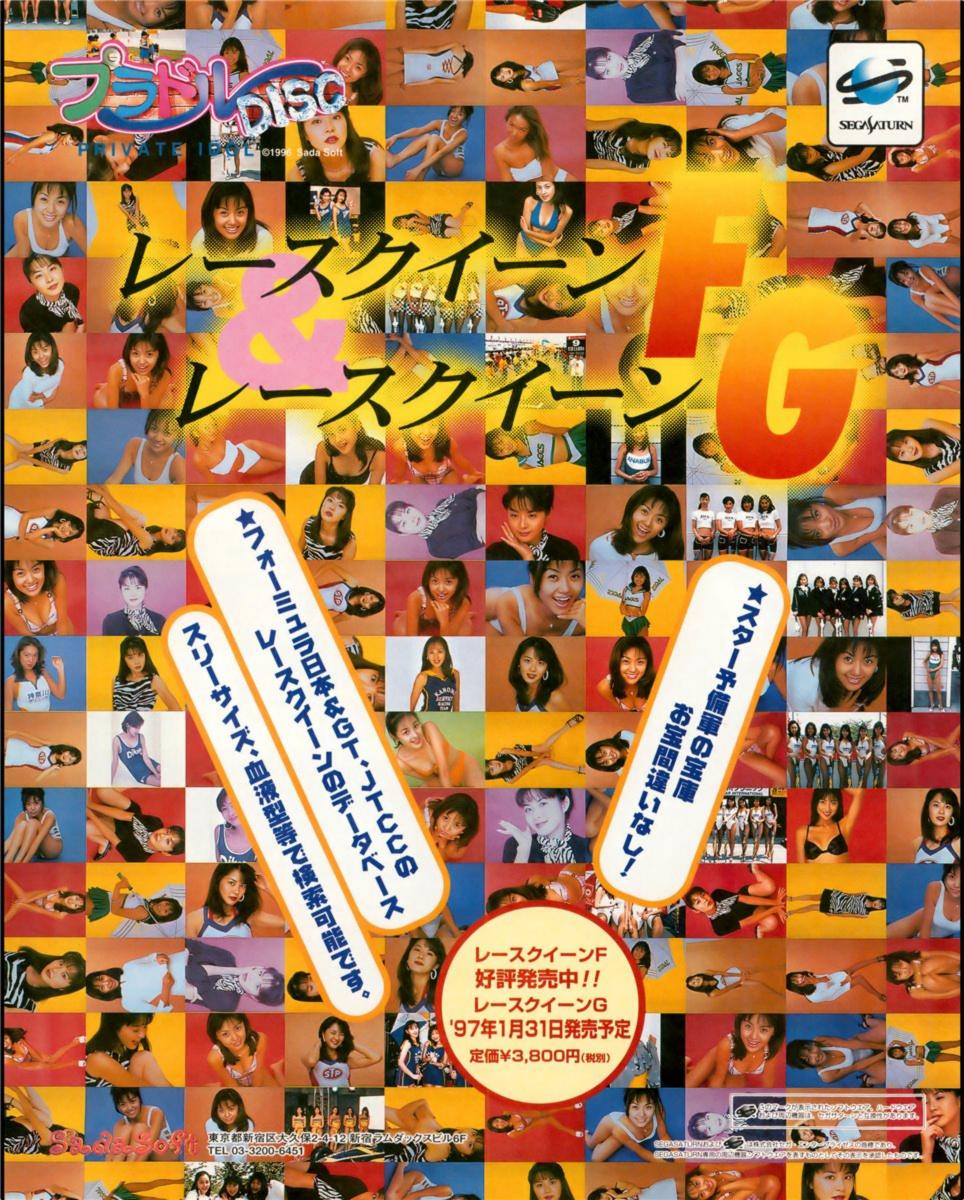
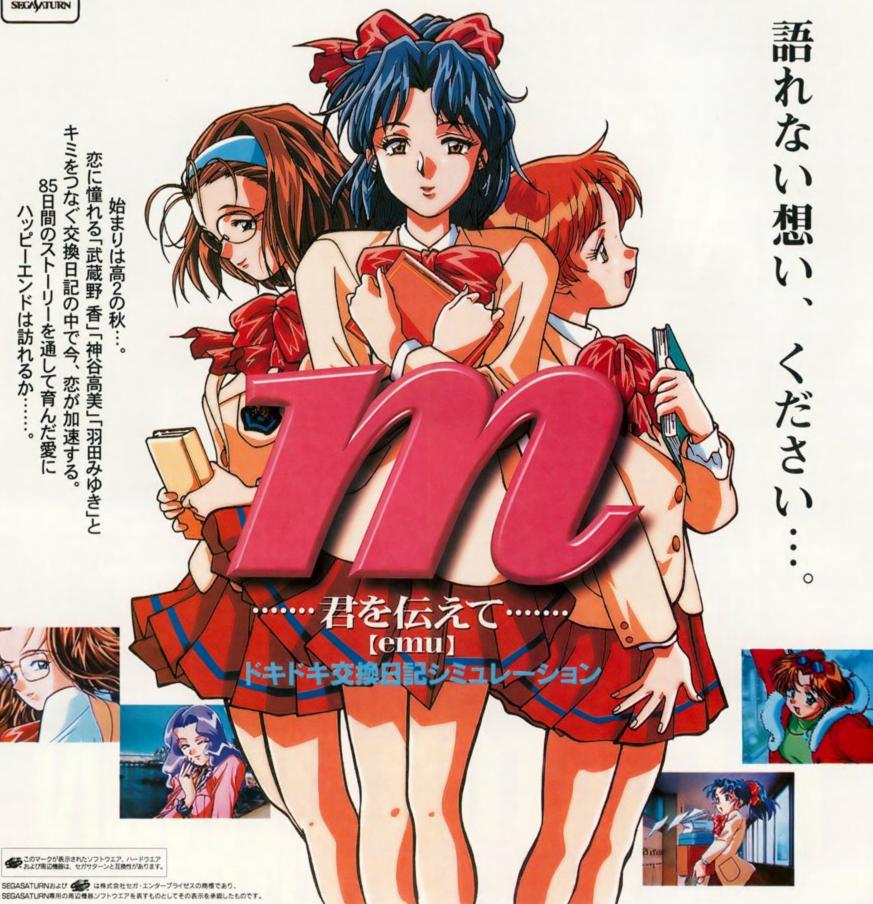
◆ マップエディタ機能が付いたので、オリジナルマップの作成が可能。オリジナルマップをセーブしておけば対戦もOK。

'97年2月14日(金)発売予定!!

標準価格¥6,800(税別)
企画監修:システムソフト

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

OZ CLUB

〒150 東京都渋谷区神宮前3-27-17
TEL.03-3475-7780 FAX.03-3475-7799

プラドルDISC
PRIVATE IDOL ©1996 Sada Soft
SEGASATURN
レースクイーンF
&
レースクイーンG
★フォーミュラ日本>、JTCCのレースクイーンのデータベース
スリーサイズ、血液型等で検索可能です。
★スター予備軍の宝庫お宝間違いなし!
レースクイーンF
好評発売中!!
レースクイーンG
'97年1月31日発売予定
定価¥3,800円(税別)
のマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
Sada Soft
東京都新宿区大久保2-4-12 新宿ラムダックスビル6F
TEL 03-3200-6451

SEGA SATURN
爆破テロに立ち向かうために、
凄いヤツラがやてきた！
遂にあのアクションゲームがセガサターンに登場!!
近未来、凶悪な核テロリストの活動が激しさを増す時代
最強の対テロ特捜チームが結成、そして彼らに指令が下る
テロリストが占拠する高層ビル、空港などに進入して仕掛けられた
爆弾を処理し速やかに脱出せよ！
爆破までのタイムリッミットは、あとわずかだ！
2月14日発売予定　5,800円（税別）
ゲーム画面は開発中のものです
ELEVATORACTION 2
-RETURNS-
エレベーターアクション・エレベータアクションリターンズ
© VING 1997
Licensed from TAITO CORP.
VING
ビング株式会社　東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ヴィングビル3F
ユーザーサポート電話：☎ 03-3492-1079（土・日・祝日を除く13:00～17:00）

※写真は開発中の画面です。実際と異なる場合がありますのでご了承ください。

“MAKING OF NIGHTRUTH 2”
VOICE SELECTION

NIGHTRUTH “Maria” の出演声優たちが
MPEGの超キレイな映像で出会える!
好評発売中!　価格2,480円（税別）

好評発売中!　価格5,800円（税別）

★プライベート・イベント開催!!

●と　き…'97年春
●ところ…東京にて

人気声優多数出演予定!!

■応募方法…P/S『ナイトゥルース“闇の扉”』、S/S『ナイトゥルース“Maria”』、『MAKING OF NIGHTRUTH 2』の帯についているバーコードを切り取って官製はがきに貼り応募してください。住所・氏名・年齢と、連絡先電話番号を必ずお書きください。
■応募締切…'97年1月8日
※当選の発表は、招待券の発送をもってかえさせていただきます。
尚、イベントのお電話でのお問い合わせは受け付けておりませんので、ご了承ください。

★インターネット ホームページ開設!　http://www.sonnet.co.jp/

豪華声優陣

宮村優子　若本規夫
上田祐司　折笠　愛
氷上恭子　三石琴乃
かないみか　冬馬由美
緒方恵美　林原めぐみ他

株式会社 ソネット・コンピュータエンタテイメント
〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード璃（タマ）2F TEL.03-5389-5120

Innocence,Beauty,Insanity...

SEGA SATURN
推奨年齢
年齢制限
18才以上
迫る猟奇殺人犯。禁断のサイコスリラー。
マルチサイトシステムが明かし出す驚愕の真実とは？
EVE
burst error
“イヴ・バーストエラー”
マルチサイトアドベンチャーゲーム●1997年1月24日(金)発売予定●価格：7,800円(税別)
CD-ROM 4枚組 (うち1枚は「Making of EVE burst error」DISK)
制作：シーズウェア●販売：イマジニア株式会社 〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1第一生命ビル15F
製品の内容についてのお問い合わせはユーザーサポート 03-3343-8900(祝祭日を除く(10:00~11:45 13:00~17:00))
●インターネットホームページ開設予定(2月開始予定)URL..http://www.imagineer.co.jp/
●Nifty-Serveのゲームベンダーステーションにてサポートを行っております。ジャンプコマンドは「GO SGAMEVA」です。
© 1997 C's ware All Rights Reserved.
初回15万本限定
特製キャラクター設定集
(4色カラー16P)付
予約受付中!!

ファイナル・プロジェクト

ジャッキー・チェン

香港返還メモリアル超大作

絶賛上映中（ニュー東宝シネマ1）ほか

全国東宝洋画系にて

代々木アニメーション学院 スペシャルプレゼント

「ファイナル・プロジェクト」のポスター又は劇場招待券を、抽選で各々100名様（合計200名様）にプレゼントいたします。宛先は下記住所「YAGファイナル・プロジェクトプレゼント」係まで。●締切 平成9年1月10日必着

平成9年4月 **開講**

You Should Go Cook Game-Sense

優秀度合格，ゲーム新種 発生

平成9年4月生徒 **願書受付中**

責任指導／竹林礼子先生（ゲームデザイナー）

宮崎友好先生（ゲーム・プロデューサー）

たくきよしみつ先生（ノベリスト）

98.62%

学校法人／マルチメディア・アート学園附属校

文部省認可認定CG教育校

〔財〕CG-ARTS協会認定

YAG 代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員

数字は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

- 入学案内書無料進呈
- 「無料1日体験入学」あり
- 「無料学院説明会」あり

フリーダイアル 0120-310-042 （サイノーオヨニ）才能を世に

FAX 0120-310-595 （サイノースゴイ）才能すごーい

インターネットアドレス　情報随時改訂

URL http://www.jki.co.jp/YAG/

E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

代々木アニメーション学院 設置学科

- アニメーター科（2年）
- CGアニメ・ゲーム科（2年）
- マルチメディア・クリエーター科（1年）
- デジタルペイント・アーティスト科（1年）（仕上げアート）
- アニメ制作科（1年）
- BGデザイナー（背景美術）科（1年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- SFX特撮科（2年）
- 声優タレント科（1年）
- マンガ・コミックプロ養成科（1年）
- ジュニア・ノベルズ科（1年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ミュージック科（2年）
- フラワー・デザイナー師範科（1年）

やればやったで 自然に公認資格取得実現

- 24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- 専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- 就職者は卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
- 特待生には年間12万円の学習援助金を支給

ご希望の方は　ハガキに

①住所 ②氏名（フリガナ） ③TEL ④年齢 ⑤学年（職業） ⑥希望学科 ⑦「案内書」あるいは「体験」又は「説明会」と明記して下記住所へ。

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-12 代々木アニメーション学院

見学随時・TELにて予約を

無料オーディション（全国開催決定）

新人声優・才能発見!!

福岡（1/15）・札幌（2月予定）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99％（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。

お申し込みは下記へ

〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-12 代々木アニメーション学院

☎（03）3470-1105　原宿声優スタジオ

毎週金曜日が楽しみだね

一月三十一日より、いよいよ週刊化

SEGA SATURN MAGAZINE

SOFT BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店、コンビニエンスストアでお求め下さい。
東急線駅売店でもお買い求めになれます。

ソフトバンクの新刊ゲーム本

リグロード サーガ2 パーフェクトガイド

定価1,100円

好評発売中

其の壱
他では見られない詳細なオリジナルMAPでパーフェクトクリア!
其の弐
より戦略性を増した3D立体バトル開発者直伝のテクニックで徹底攻略!
其の参
新システム「技融合」も完璧フォロー、200種類以上の技が一目でわかる!
其の四
開発者書き下ろしの「プレ・ストーリー」も独占掲載!

超人気タクティカルRPGのすべてが今ここに解き明かされる!

©SEGA ENTERPRISES,LTD.
©MICRO CABIN CORP.1995.1996

バーチャコップ2 キラーマニュアル

定価1,100円

1月中旬発売

キャラクターや設定紹介、全4ステージすべての詳細マップ、高得点をとるための攻略テクニック、ウラ技、開発者インタビューなど、"コップ2"を楽しむための情報満載の完全ガイド。

AM2研描き下ろし B2ポスター付

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1995.1996

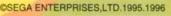
パンツァードラグーン OVAファンブック

定価2,200円

好評発売中

セガサターン用3Dシューティングゲーム「パンツァードラグーン」がOVA化!!

OVAのキャラクター設定・ストーリー紹介・声優インタビュー・ゲーム開発者インタビュー・制作者インタビューなどを掲載。
内容盛りだくさんのファンブック!!

いま買える!! もうすぐ買える!!

電脳戦機バーチャロン パーフェクトガイド
予価1,200円
ファイティングバイパーズ パーフェクトガイド
定価1,600円
バトルアスリーテス大運動会 パーフェクトガイド
定価1,600円
スーパーマリオ64 スーパーガイド
定価1,100円
女神転生デビルサマナー ワールドガイダンス 大増刷出来!!
定価2,000円
マスター・オブ・モンスターズ~ネオ ジェネレーションズ~オフィシャルガイド
定価1,100円 大増刷出来!!
サクラ大戦 原画&設定資料集 大増刷出来!!
定価2,000円
アイドル雀士スーチーパイII 原画&設定資料集
定価1,900円
卒業クロスワールド 公式設定資料集
定価2,000円
EVE burst error 原画&設定資料集
定価1,800円
エンジェル・ハイロウ 原画&設定資料集
定価1,800円
ウィザードリィ大事典
定価3,200円

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求め下さい。

ふたつのサクラ咲いてます。

サクラ大戦 原画&設定資料集

サクラ大戦のすべてをここに集結した、
豪華絢爛太正浪漫本！

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。
豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。
さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの"きもの&袴セット"をはじめ、
盛りだくさんのプレゼントも用意。

この本だけの
充実！帝都大事典掲載
【弐大付録】
描き下ろしポスター&花組・戦闘コスチューム型紙

大増刷出来

定価2,000円

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol-1

サクラ大戦 帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGをCD-ROMに一挙収録!!

好評発売中

定価1,480円

for SEGASATURN/Windows
Macintosh/3DO/PCFX
(セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売りのセガサターンフォトCDオペレーターかツインオペレーターが必要です)

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

CONTENTS

セガサターンマガジン
1997年1月17日号 Vol.1

SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト・CG作製：Illustration:カトキハジメ
Finish Art Work:有井伸孝（セガ・エンタープライゼスAM2研パブリシティセクション）
カバーデザイン：村田雅英（STONE AGE）

GAME INDEX

怪奇あるところ、必ず鬼太郎あり。

雪深き山あいの古村でおこる未曾有の怪奇事件。
冬季限定シナリオで背筋も凍る恐怖体験。
ダークな色彩で描かれた妖怪たちや
RSS〔立体音響システム〕が生み出す臨場感など
視聴覚に訴える多彩な仕掛けが
「闇の住人・鬼太郎」の真の世界を完全再現。

テキストアドベンチャー 十二月二十七日発売 六八〇〇円（税抜）

SEGASATURN

ゲゲゲの鬼太郎 アステルPHSキャンペーン

SSゲゲゲの鬼太郎をお買い上げの方に抽選で1,000名様にアステルPHS（A152）をプレゼント。詳しくは、商品の中の応募要項をご覧ください。
※写真と実際の商品は異なる場合があります。

(A152)

さらに **バンダイ セガサターンソフト 1年分 100名様 大プレゼント**

詳しくは、店頭ポスターをご覧になるか、テレフォンサービスおよびバンダイホームページを御利用ください。

妖怪黒電話

ゲゲゲの鬼太郎の最新情報が聞ける!!

03-3847-0777

（電話番号はお掛け間違いのないようお願いいたします。）

SEGASATURN

世紀末、大破壊バトル!!

ウルトラマン
ウルトラセブン
ウルトラマンジャック
ウルトラマンA
ウルトラマンタロウ
ゴモラ
エレキング
テンペラー星人
メトロン星人
ベムスター
レッドキング
エースキラー
キングジョー
ゼットン
バルタン星人
登場!

好評発売中!

■対戦格闘アクション
■16Mカートリッジ付
■CD-ROM
■7,800円〔予〕(税別)

ウルトラ兄弟vs怪獣軍団の圧倒的な対戦に3Dポリゴンのバトルステージが崩れてゆく・・・。
とことんリアリズムを追求し、TVの興奮そのままに、今、巨大バトルが甦る!
拡張ROMカートリッジ付で、いよいよ大決戦!!

ウルトラマン 光の巨人伝説

ウルトラマンティガ キャンペーン

ウルトラマンティガ キャンペーン実施中!!
'96年11月15日(金)～'97年1月16日(木)
対象商品についているバーコードを送ると、オリジナル・ディガグッズが当たる!!

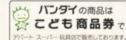
A賞 ガッツ チームジャンパー (300名様)

※実際の賞品と写真とは多少異なります。

B賞 ウルトラマンティガ 変身スーツ (1,700名様)

C賞 ウルトラマンティガ トランスフォームキャップ (3,000名様)

※詳しくは店頭のポスター、チラシ等をご覧ください。

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 〔受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時〕
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおさけください。

バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

1997年はセガサターンネットワークスがブレイクだ

セガとNTTが家庭用TV電話システムを開発！

12月13日、セガとNTTが家庭用マルチメディア分野での業務提携を発表。サターンを利用した家庭用TV電話システムの詳細が明らかになった。

この「SS-Phoenix(仮称)」はNTTのTV会議システムの技術をベースに、ISDN回線はもちろん、従来のアナログ電話回線でも快適に通話ができる方式を採用。モデム機能と小型カメラ、マイクを一体化したカートリッジをサターンに装着し、専用ソフトを使うだけで、テレビ電話はもちろん、対戦ゲームなどが簡単に楽しめそうだ。価格も3万円台と安価に押さえ、夏頃発売予定している。

さらに双方向性を生かして、教育、福祉、医療、金融の分野にも用途を広げていくほか、第2、第3の共同プロジェクトを展開するという。サターンのネットワーク活用がいよいよ面白くなる！

会場では試作機を使って、英会話の自習中に先生をTV電話で呼びだすというデモが披露された。製品化されればモデムと小型カメラ、それにマイクがカートリッジに一体化される（イラスト）。

TV会議システム「フェニックス」とは

ベースとなるTV会議システム「Phoenix」は端末にパソコンを使い、INSネット64というISDN回線を通して音声とコマ送りの画像を双方向でやりとりできる。米国にいるセガの入交副社長も会場にメッセージをくれた。

家庭用マルチメディアの分野で業務提携
－ゲーム感覚のテレビ電話を開発・商品化－

夢のTV電話が実現

サターンでモデルハウスを疑似体験してみよう

住宅メーカーのアイフルホームは、サターンと専用ソフト「Welcome to アイフルホーム」を使った営業活用を展開中だ。このソフトは、一戸建てのモデルルームを擬似的にフリーウオークできるというもので、実際に展示場に足を運ばず、細部をチェック。また、平面図のプラン集も収録されていて、自宅で検討する際、非常に便利だ。このソフトをサタマガ読者50名に進呈。ハガキに必要事項を記入のうえ、〒130 東京都墨田区両国2-10-4 ㈱アイフルホームテクノジー「CD-ROMプレゼント」セガサターンマガジン係まで（締め切りは1月15日消印有効）。

アドベンチャー感覚でモデルルーム内を探索。サターンでモデルルーム巡りってのはどう？

おまけのCMシアターには女優の田中美佐子も登場。ゲーム世代ならではの便利なツールだね。

セガからお年玉のカタログが届いちゃう

セガは、春までに発売予定の作品20タイトル以上や発売中の人気ソフトの映像を収録した「セガサターンお年玉カタログビデオ」をユーザーに提供してくれる。希望者はハガキに必要事項と最近半年間のサターン用ソフト購入枚数を明記のうえ、〒171 東京都豊島区南池袋2-16-8 藤久ビル東3号館2階 ワン・トゥ・ワン・ダイレクトお年玉カタログビデオ受付センター係まで、急いで応募しよう。締め切りは'97年1月20日。ただし、送料1,500円がかかることと、ハガキでの応募以外は受け付けてくれないことに注意。

期待の新作ソフトだけでなく、発売中の人気ソフトも多数収録されている。

CESA大賞ノミネート作品発表間近■CESA（コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会）は、第1回CESA大賞のノミネート作品を'97年1月22日に「銀座ガスホール」で発表する。CESA大賞は、'96年1年間に日本国内で制作されたエンターテインメント作品を対象にしている。なお、大賞受賞作品は「東京ゲームショウ'97春」の出展者説明会で発表される予定。

「ぷよぷよ」腕を磨いてマスターを目指せ！

'97年1月15日の成人の日、「'97 セガサターンぷよマスター大会」が日本コンベンションセンター（幕張メッセ）の5ホールで開催。出場者は、ハガキによる事前エントリー（先着3000名）のみ。あて先は、〒732 広島市南区京橋町1－7 アスティー・第一生命ビルディング㈱コンパイル「SSマスター大会」係まで。

対戦ケーブルを使ったバトルが熱い！

「ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ」との同梱パックでのみ販売されていた「対戦ケーブル」が、ついに単品発売（定価2,000円）。1月24日発売予定の「デイトナUSA Circuit Edition」もこのケーブルに対応しているので、2台のサターンをつないで、発熱した2画面のドライビングバトルってのもいいよね。

ゲームでもやっぱりスキーのヴィクトリア

年末から登場するセガの業務用3D・CG体感スキーゲーム「SEGA SKI SUPER-G」で、ヴィクトリアがゲーム内広告を出す。さらに、実際に使用されているロシニョールなどの世界のメーカーのブランドロゴ、板、ウェアなども登場。ゲームと同じモデルも購入可能だ。

2月8、9日に東京ジョイポリスで「SEGA SKI SUPER-G」の大会を実施。

横浜にもネオジオボウルがオープン

12月20日、横浜・金沢八景（金沢区泥亀2-13-1）にもネオジオボウルが登場する。日本初上陸の「コズミックボウル」、テレビ番組でおなじみの「ウルトラ電流イライラ棒」など、他では体験できないアトラクションを用意して、スポーツと娯楽の融合を実現した本格的スポーツアミューズメントホールだ。

キュートな6体、ウルトラ仲間がキミのもの

12月20日の「ウルトラマン 光の巨人伝説」発売を記念して、バンダイがHGウルトラマン6体セットを200名にプレゼント。希望者はハガキに商品のバーコードを貼り、必要事項（欄外参照）を明記し、〒111 東京都台東区駒形2-5-8 ユナイテッドビル スタジオスタット「HGウルトラマン プレゼント」係まで（'97年1月31日消印有効）。

ウルトラマンやウルトラセブン、ゴモラなどのハイクオリティな6体の人形が手に入ってしまう。

冬休みは皆でキティちゃんに会いに行こう

サンリオピューロランドでは「あったかーい、冬休み」をテーマに、冬のイベントを開催。イベントは「激走／ミニ四駆ウルトラサーキット」（2月11日まで）、「キティといっしょにお正月」（1月1日から5日まで）など。そこで、5組10名の読者にチケットをプレゼントしてくれる。さっそく、応募しちゃおう。

クリスマスは盛り上がったピューロランド。お正月もきっと楽しいぞ。

Chanceはあげない VANITY

カッティングエッジ／1,000円

発売中

エイベックスより超期待のヴォーカリスト「MIKI」がデビュー。高音域の歌声とハードロックが聴く人を惹きつける一本気な曲が魅力。

色褪せない瞬間 椎名へきる

ソニー／1,000円

発売中

シングル、アルバム、ライブと歌手としても前向きに活躍する彼女の代表作となる曲。C/Wは最新アルバムにも入ってないシングル限定曲。

YELLを君に／ 小森まなみ

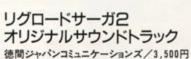
キングレコード／1,000円

発売中

ラジオで大活躍のDJ、mamiちゃんのクリスマスシングル。リスナーの容観でリリースされたこのシングル、歌声を通して元気をくれる。

リグロードサーガ2 オリジナルサウンドトラック

徳間ジャパンコミュニケーションズ／3,500円

発売中

11月に発売された3DRPGのCDが、曲数が多いにも関わらず、ファンにはうれしい全曲収録の2枚組アルバムで登場。もう1曲を聴いてゲームを思い出してみては？

Spinning 中西圭三

パイオニアLDC／3,000円

1・29発売

豪華なゲストを迎えてのリリースとなったスーパーオリジナルアルバム。話題のシングル含む全11曲は、間違いなく年始めの話題作になるハズ。

Ballads Ⅱ 中山美穂

キングレコード／3,000円

発売中

バラード集第2弾がリリース。前作から約7年の時を経ても、彼女の透きとおる歌声は心を和ませてくれます。「Ⅰ」もジャケットがリニューアルされ同時発売。

ウォーザード カプコンゲームサウンドトラック

ビクターエンタテインメント／3,200円

発売中

カプコンの最新マザーボード"CPシステムⅢ"を使ったビデオゲームのサントラがゲームに負けじとさっそうと発売。進化したのはグラフィックだけじゃない。

月刊ときめきメモリアルNO.6 コナミレーベル

キングレコード／2,200円

1・1発売

シリーズ6作目ロングヒットアルバム。今回はお約束のラジオトークにCDドラマ。朝比奈夕子の恋の行方に決着……。新曲を歌うのは藤崎詩織、早乙女優美の2人。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは1月16日消印有効。

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE セガサターンマガジン

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

SEGA SATURN SOFT SALES

年末年始もブッチギリ／ 最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

年末は買いたいソフトがたくさん出てきたセガサターン。話題のコンビニ販売ソフトの第1弾として、「エネミー・ゼロ」も登場しているので、お店で見かけた人も多いんじゃないかな。年末のお祭りソフト「ファイターズ メガミックス」も好評発売中だぞ。

1位 NEW SOFT **E0(エネミー・ゼロ)**
ワープ／'96年12月13日発売／6,800円(4枚組)／ADV

12354POINTS

高額な限定ソフトも話題を呼んだ「E0」は、絶賛の声がある一方、難しい／という声も。最後まで解けた？

2位 NEW SOFT **機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者**
バンダイ／'96年12月13日発売／4,800円／SHT(ツインスティック対応)

6908POINTS

ツインスティックにも対応した外伝シリーズ第2弾。難易度の高さとシナリオの短さは賛否両論。完結編は？

3位 前回1位 **電脳戦機バーチャロン**
セガ／'96年11月29日発売／5,800円／ACT(ツインスティック対応)

5162POINTS

XBAND版も31日に発売の「バーチャロン」。みんなのニーズに合わせて買えるのがいいね。まだの人はぜひ。

4位 NEW SOFT **銀河英雄伝説**
徳間書店／'96年11月29日発売／5,800円／SLG

3095POINTS

予想外に伸びたスペースオペラ大作。じっくりいこう。

5位 NEW SOFT **タクティクス オウガ**
リバーヒルソフト／'96年12月13日発売／5,800円／S・RPG

1993POINTS

SFC版とほぼ同じとはいえデキは良質。買いだぞ。

6位 前回2位 **バーチャコップ2**
セガ／'96年11月22日発売／5,800円／SHT(バーチャガン対応)

1991POINTS

今回は裏技も爽快・痛快。ガンセレクトで撃ちまくれ。

7位 NEW SOFT **ステークスウィナー～GⅠ完全制覇～**
ザウルス／'96年12月6日発売／5,800円／SLG

1147POINTS

NEO・GEOでも出ていた競馬ゲームの移植。熱いぞ。

8位 NEW SOFT **ビクトリーゴールWORLDWIDE edition**
セガ／'96年11月29日発売／5,800円(マルチ対応)／SPT

994POINTS

時節柄サッカーファンには嬉しい1本。動きもグー。

9位 NEW SOFT **スーパーパズルファイターⅡX**
カプコン／'96年12月6日発売／5,800円／PUZ

735POINTS

随所にきいた人気キャラの演出が楽しい。対戦も熱い。

10位 NEW SOFT **メルティランサー～銀河少女警察2086～**
イマジニア／'96年12月13日発売／5,800円・8,800円／SLG

728POINTS

パソコン版から登場の人気婦警育成SLG。声優も豪華。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は12月4日～12月17日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP5

前号でも紹介したAM2研の最新作「スカッドレース」はいよいよ稼働を開始するぞ。全4車種で突っ走る4つのコースは、いろいろ試してほしいところ。ちなみに、近日さらにMODEL3作品が発表との噂もチラホラ!? '97年も最新話題作は進化を遂げるぞ!!

1 バーチャファイター3

全国大会も来年の決勝に向けて過熱中。メガミックスで練習！

CHECK GAME!

5 デッド オア アライブ

モデル2の最新格闘ゲーム。滑らかな動きと派手な演出が◯。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	バーチャファイター3	セガ
2	2	電脳戦機バーチャロン	セガ
3	新	デッド オア アライブ	テクモ
4	3	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK
5	6	TOKYO WARS	ナムコ

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原他、全国セガATP店舗

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか？ セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望 USER DATA TOP20

今年もいろんな移植作品が登場して、ここのランキングから外れていったけど、来年は年明け早々にちょっと大きな移植の発表がありそう。セガのアーケード作品の移植は当然としても、もっと他にも大作RPGがほしいよね。来年こそは、どうかな？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	バイオハザード	カプコン プレイステーション	107
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	92
3	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	63
4	5	スーパーロボット対戦シリーズ	バンプレスト SFC他	34
5	12	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK NEO・GEO	32
6	4	ああっ女神さまっ	バンプレスト パソコン	25
7	9	ガンブレードNY	セガ VG	24
8	10	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	21
9	8	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	19
10	7	D&Dシリーズ	カプコン VG	18
11	14	エイリアン VS プレデター	カプコン VG	17
12	16	セガ ツーリングカーチャンピオンシップ	セガ VG	16
13	11	女神異聞録ペルソナ	アトラス プレイステーション	14
14	19	Dの食卓 2	ワープ 3DO	13
15	6	テイルズ・オブ・ファンタジア	ナムコ SFC	12
16	20	インディ500	セガ VG	11
17	13	バーチャストライカー	セガ VG	10
18	新	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン VG	9
19	24	デッド オア アライブ	テクモ VG	8
20	18	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	7

5 サムライスピリッツ 天草降臨

実現度 30%(?)

SNKの今までの実績を見ると、移植実現度は結構高そう。後はヒットしだいかな？

18 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

完成度 15%(?)

ひそかなヒットをしているカプコンの異色恋愛クイズゲーム。イベントで好感度アップ。

※画面は他機種版のものです。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作 USER DATA TOP15

'96年はアーケード移植作品だけでなく、「エネミー・ゼロ」や「DIGITAL DANCE MIX安室奈美恵」のような新機軸作品も増えたけど、来年はさらにセガサターンの新たな可能性が見れそうだ。年明けも話題のソフトが続々出てるから、お年玉を貯めておこう。

1位 前回1位 バーチャファイター3

セガ／発売日未定／価格未定／ACT

466 POINTS

サターンの限界を超えるか!?

徐々にながらその実験は進められているのか？ サターンの今後を占う意味での超大作の移植は、'97年に入れば何かが見える？

2位 前回4位 グランディア

ゲーム アーツ／来春発売予定／価格未定／RPG

339 POINTS

超大作RPGがくる！

サターン登場の頃からじっくり練られてきた最高の演出と技術は、この作品で開花するはず。続報が入るのが待ち遠しいね。

3位 前回5位 X-MEN VS STREET FIGHTER

カプコン／来夏発売予定／価格未定／ACT

303 POINTS

超ド派手合体技を決めろ！

2D格闘ゲームはここまで進化した！ 合体攻撃の超ド派手さと軽快なテンポの良さはサターンでできる日が楽しみ。移植度も期待。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	6	ラストブロンクス 東京番外地	セガ／発売日未定	267
5	9	THE KING OF FIGHTERS'96	SNK／12月31日	265
6	8	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン／1月14日	227
7	11	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ／来春予定	216
8	13	デイトナUSA Circuit Edition	セガ／1月24日	212
9	7	下級生	エルフ／発売日未定	207
10	12	LUNAR ETERNAL BLUE	ゲーム アーツ／発売日未定	174
11	10	同級生 2	NECインターチャネル／発売日未定	171
12	新	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	バンダイ／来春予定	158
13	16	EVE burst error	イマジニア／1月24日	157
14	15	ダイナマイト刑事	セガ／1月24日	152
15	14	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	190

CHECK!

5 THE KING OF FIGHTERS '96

なんとか年内ギリギリに登場。こちらも夢の対決だ！

13 EVE burst error

今年のパソコン界では超話題作。過激さはどこまで？

※上のデータのポイントは12/13号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画
セガサターン 読者レース
ALL SOFT READERS CHECK!

Vol.36

みんなの投票で発売すみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングする、おなじみ読者レースのコーナー。今回は意外な穴馬が上がってきたぞ！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今号の締め切りは1月14日、当日消印有効です)

↓オッズ表サターンA

12月20日現在発売済み
サターンソフト総本数：459本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦	ADV	9.5406
2	新	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版(限定販売品)	ACT	9.5227
3	新	電脳戦機バーチャロン	ACT	9.3947
4	4	バーチャコップ2	SHT	9.3727
5	2	バーチャファイター2	ACT	9.3576
6	3	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2763
7	7	セガラリー・チャンピオンシップ プラス	RAC	9.2142
8	5	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2058
9	6	ストリートファイターZERO2	ACT	9.1766
10	8	ポリスノーツ	ADV	9.1525
11	9	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.149
12	10	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.138
13	11	レイヤーセクション	SHT	9.1292
14	新	戦国ブレード	SHT	9.0909
15	14	バーチャファイター	ACT	9.0808
16	13	ファイティングバイパーズ	ACT	9.0683
17	16	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.0561
18	15	バーチャコップ	SHT	9.0414
19	17	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	9.0281
20	20	プリンセスメーカー2	SLG	9.005
21	18	魔法騎士レイアース	A-RPG	9.0027
22	19	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9945
23	12	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9682
24	21	ダライアス外伝	SHT	8.9498
25	22	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.891
26	23	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	8.8636
27	25	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8336
28	26	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8137
29	29	パンツァードラグーン	SHT	8.7715
30	27	バーチャファイター リミックス	ACT	8.7678
31	31	ストライカーズ1945	SHT	8.7581
32	28	三國志V	SLG	8.7578
33	30	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7556
34	32	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.7463
35	34	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.7058
36	35	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6861
37	33	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.6735
38	24	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.641
39	37	デイトナUSA	RAC	8.6391
40	38	信長の野望・天翔記	SLG	8.6264
41	40	ドラゴンフォース	SLG	8.5845
42	43	ストリートファイターZERO	ACT	8.5827
43	39	デカスリート	SPT	8.5824
44	46	パズルボブル2X	PUZ	8.5648
45	36	伝説のオウガバトル	S-RPG	8.5362
46	44	三國志英傑伝	SLG	8.5344
47	45	THOR～精霊王紀伝～	A-RPG	8.5342
48	50	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.525
49	41	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG/RPG	8.52
50	47	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5185
51	65	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.5135
52	48	ビクトリーゴール'96	SPT	8.5104
53	49	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.5046
54	52	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.4801
55	55	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.4637
56	68	エターナルメロディ	SLG	8.4636
57	51	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4531
58	56	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4462
59	53	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4373
60	54	メタルブラック	SHT	8.4315
61	58	グレイテストナイン'96	SPT	8.4157
62	64	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.4054
63	61	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4045
64	63	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.4018
65	59	バーチャファイターキッズ	ACT	8.3957
66	62	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3808
67	66	メタルファイター♡MIKU	ADV	8.379
68	67	3×3EYES～吸精公主～S	ADV	8.3628
69	108	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.3571
70	69	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.3287
71	57	BATSUGUN	SHT	8.2962
72	70	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.2822
73	新	女子高生の放課後…ぷくんパ	PUZ	8.2727
74	71	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.2716
75	74	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	8.2542
76	72	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.2521
77	73	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2501
78	77	ダークセイバー	A-RPG	8.2447
79	76	マジカルドロップ2	PUZ	8.2407
80	75	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	8.2045
81	80	サターンボンバーマン	ACT	8.187
82	新	ハイパーデュエル	SHT	8.1818
83	78	ガンバード	SHT	8.1798
84	81	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1777
85	82	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1445
86	79	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1381
87	83	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	8.1372
88	96	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.1369
89	84	卒業II ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1314
90	91	スナッチャー	ADV	8.1148
91	86	2度あることはサンドアール	ETC	8.1095
92	89	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1058
93	87	金沢将棋	TAB	8.1
94	94	リアルバウト餓狼伝説	ACT	8.083
95	90	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.081
96	92	アンジェリークSpecial	SLG	8.0714
97	93	機動戦士ガンダム	SHT	8.0709
98	95	MYST	ADV	8.0533
99	42	リグロード サーガ2	S-RPG	8.0444
100	97	The Tower	SLG	8.016
101	98	F-1 Live Information	RAC	8.0031
102	85	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8
103	88	鋼鉄霊域(スティールダム)〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8
104	101	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	8
105	104	Wizards' Harmony	SLG	7.9857
106	100	将棋まつり	TAB	7.9846
107	102	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	ETC	7.9809
108	103	水滸演武～風雲再起～	ACT	7.98
109	60	セクシーパロディウス	SHT	7.9714
110	106	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.934
111	107	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.931
112	105	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.922
113	109	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9066
114	111	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.9003
115	113	スーパーリアル麻雀PIV(X指定)	TAB	7.8965
116	112	プロ麻雀 極S	TAB	7.8937
117	99	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.8734
118	114	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	7.8648
119	116	三國志VI	SLG	7.8189
120	115	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.8064

▲新着超穴馬紹介 本命のバーチャロンを押さえて2位に。特別入賞だ！

2着 NEW SOFT **Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版**

セガ／'96・11・22
1,500円(送料&手数料)／ACT

全投票平均点	9.5227
本誌の平均点	—

ハードのオマケとして、ナイツの体験版として、ナイツグッズとして、そして1本の作品としても素晴らしいデキ。元々のゲーム自体が良くできていただけに、ゲーム内容そのものは問題ない。そのうえ、オリジナルストーリーと設定、季節感とのマッチング、演出の秀逸さなどのセンスの良さ、リピートプレイの楽しさを増やすクリスマス・プレゼントなど、単体の作品としてもしっかりしている。ただ、ナイツ独特の操作感に対して、初心者へのフォローが甘いのが残念。とはいえ、こういったソフトは、もっと増やしてほしい。(静岡県・小泉治・26歳) このような展開をも受け止められる、ナイツという作品自体の深さを再認識した。(愛知県・キラリ／・21歳) このソフトで、初めてナイツをプレイする人にも十分すぎるほど、ナイツの魅力が伝わる内容だ。ナイツファンには涙もののオマケがいろいろあって、非常に楽しめる！ まさにセガからのクリスマスプレゼントである。(東京都・和田正晃・20歳)オープニングとエンディングは必見。また、佐々木朋子さんのナレーションに思わずジーンときてしまった。唯一の不満は申し込みの電話がつながりにくかったことか。(神奈川県・小泉達也・22歳)

◎新着本命馬紹介 よくぞ移植したアーケード大作。もう一歩伸びず！

3着 NEW SOFT **電脳戦機バーチャロン**

セガ／'96・11・29
5,800円／ACT

全投票平均点	9.3947
本誌の平均点	8.33

従来の移植大作と違い、床やBGとポリゴンモデルの重ねが自然になっている。対戦画面も、横長画面に拡大視点を併用することなどで十分実用に耐えるデキ。業務用がモデル2を2枚使用して対戦を実現していることを考えれば、これ以上を望むことはあまりに罪深い。超美麗ムービーにしても、セガがサターンの弱点を1つずつ確実に解決してきていることを実感させる。この次は半透明機能を頼む／(千葉県・吉田修治・24歳) ほぼ完璧な移植度。コマ数も2イントを感じさせないデキになっている。心配されたパッドでの操作性もボタンの配置がよく考えられており、慣れれば問題ない。2P対戦も誌面で言われているほど悪くはなく、何よりCD1枚と本体1台で対戦できることがうれしい。不満なのは、いくら操作が単純といってもいろいろ複雑な行動もとれるソフトなので、トレーニングモードなど練習できるモードがほしかった。また、アクセスも少々長めに感じた。(山形県・佐藤豊・17歳) アーケード版に見劣りしないスピード感や爽快感は最高。読み込みの時間も結構速く○。でも、あの対戦画面は正直ガッカリした。(新潟県・清水千広・14歳) 戦っている時はアーケードと比べるヒマもないほど楽しいのだが、フィニッシュ時のコマ送りシーンがカットされているのが何とも寂しい。(東京都・永谷繁行・27歳) 動きも操作性も抜群のデキだが、武器のホーミング性能やテムジンやアファームドのボムの性能が上がっていて、アーケード通りの戦法で爽快に避けることができなくなっているのが不満。(長野県・高野紀・31歳)

冬の本命？クリスマスナイツ！

前号に続き、年末の注目作第2弾は、なんと「クリスマスナイツ」が緊急入賞。商品の特別性と完成度の高さ、そして投票数の多さを考慮して、サタマガ編集部としては、あえて後世に残るオッズ表にもランクインさせた次第だ。一方「バーチャロン」は予想外に伸びなかったかな。次号の「EO」「メガミックス」対決は必見！

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切り捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

【年末だねぇ～】「たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょー!!!」「どうした、ハチ？」「いや～、去年の今頃は月刊から月2回刊になって、死にそうになってましたけど、今年は週刊化に向けて、にわかに人が増えてきましたねぇ……」「ま、今年はサタマガ22冊のうち25回ぐらい死んでたからな。ま、まだ気が楽でしょ」「たいちょー……、刊行回数より死にが多いですよ……」「ハッハッハッ、まっ任せときっ！」

○新着対抗馬紹介1　予想外に高オッズを獲得した正当派SHT。キャラも◎。

14着　NEW SOFT　戦国ブレード

アトラス／'96・11・22
6,800円／SHT

全投票平均点　9.0909
本誌の平均点　7.66

良質の移植度もさることながら、中間デモの声優による声の演出、1P、2P別にも作られた数多くのエンディングと、単調になりがちなシューティングゲームにメリハリをつけている。オマケディスクは彩京ファンにはいいかもしれないが、それ以外の人間にはあまり価値があるように思えるものではないだろう。むしろ、それより戦国エースを入れてほしいと思うのではないだろうか。（高知県・光峯泰彦・26歳）移植度は完璧だし、マリオンまで隠しキャラとして使えるとは、彩京ファンなら間違いなく買い。でも横スクロールならではの仕掛けが少なく、縦を横にしたシューティングという印象が強いのが残念。また、全体的に自機のスピードが遅めで、ショットも広範囲に撃てないので、他の彩京作品に比べ難易度は一段と高くなってしまったのも考えものか。（群馬県・関宏昭・25歳）ゲームも良いデキだが、オマケディスクの充実度がスゴイ。丁寧に作られている。他のメーカーも見習って欲しいモノがある。戦国エースも移植して欲しい。（京都府・常盤岳史・21歳）オマケディスクの「ときめきアイン占い」が特に気に入った。あれだけたくさんの投稿作品を収録してあるのも驚き。（東京都・高田準・19歳）

○新着対抗馬紹介2　定番的なパズルものとシューティングもの。デキは？

73着　NEW SOFT　女子高生の放課後…ぷくんパ

アテナ／'96・9・27
4,980円／PUZ

全投票平均点　8.2727
本誌の平均点　6.0

似たようなシステムのゲームがあるが、こちらのほうが複雑な気がする。偶然で8連鎖とか発生することもあるけど、意図的に連鎖を組むことはかなり困難。キャラを見て"おっ"と思うが、ストーリーはちょっと中途半端な印象を受ける。操作が重いのも×。（埼玉県・網代孝美・22歳）基本のルールは理解しやすいのだけど、それを生かすのが大変。見た目はキャラゲーっぽいのだから、ストーリーモードではムービーとまではいかないでも、1枚絵でのデモ画面くらいはほしかった。（神奈川県・榎本亮伍・18歳）女の子キャラはカワイイ。そのキャラをもっと前面に押し出してほしかった。惜しい作品。（長野県・飯森翔太・18歳）

82着　NEW SOFT　ハイパーデュエル

テクノソフト／'96・12・6
5,800円／SHT

全投票平均点　8.1818
本誌の平均点　6.33

よくできたシューティングではあるが、家庭用として何度も遊べる内容にはなりえていないのが不満足。挙げてみると、ステージの短さ、演出面、SEの弱さなど、長く引きつけておく何かがほしかったところ。サンダーフォースⅣに肉薄するほどのデキのソフトをテクノソフト社に期待したい。（鹿児島県・鳥丸一彦・22歳）見た目には地味だが、攻略性が高い要素が詰まっている。ようやく本当の"シューティング"が戻ってきたという印象。（静岡県・戸塚真一・25歳）サンダーフォースの正当な子孫。それゆえか、演出、システム共に、ちょっと古めだと思った。しかし、同時プレイは、なかなか燃えた。（愛知県・水牧孝文・24歳）

▲新着単穴馬紹介1　シリーズ第2作はツインスティックにも対応だ。

129着　NEW SOFT　機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者

バンダイ／'96・12・6
4,800円(ツインスティック対応)／SHT

全投票平均点　7.7012
本誌の平均点　7.33

難易度は上がったけれど、その分自機もブルーに乗り換えパワーUP、味方も前よりはちゃんと戦ってくれるようになった。その他、前作での不満点が、ほぼ解消されたのが良し!!（埼玉県・叶井賢一・25歳）敵MSと味方ジムの動きが、すごく良くなっている。ゲーム中入る、コックピット内への通信も良い。しかし、Ⅰに比べて難易度が少し高めで、ちょいと辛い。EASYを、もうちょい楽にクリアできるようにしてほしい。イフリートが強すぎで……辛い。（埼玉県・堀米弘司・18歳）Ⅰの時より難しいのでやりごたえはまあまああるが、こちらが強くなったのかどうかわからない。今回搭載されたEXAMシステムは斬新な反面、そのころの時代考証から存在しないように思え、しっくりこなかった。（長野県・斉藤雅美・23歳）モビルスーツの動きにはしびれます。レーダー等も、見やすく前作より改善されているという点も◯。だが、ステージ3の難しさは何とかならないのか。全部で5ステージというのもちょっと短い。8ステージ位で、5,800円なら満足だと思う。（東京都・大林博司・23歳）もともと対象年齢は高めを狙っていると思うので、こういう淡白な作りもいいと思う。単に全面クリアを目的とするとか、いまいちなゲームだが、オールAを狙ってプレイしようと、いろいろ試してみると、ゲームのデキの良さがわかってくる。ただ、ステージによって難易度をイージーでなくハードにしたほうが、Aを取りやすくなっているところもあって、その辺のゲームバランスに疑問が残った。（東京都・上嶋慎祐・23歳）Ⅰに比べると、コクピットモニターや仲間と通信できたりと、演出面が強化されているが、全体的に見るとまだイマイチ感が残る。ステージも相変わらず5面と短いし。また、今回は操縦している感じが、エアホッケーのパックに乗っているようなシューシューとした感じは、MSに乗っている気がしない。そう操作しなければいいのだけど、歩いている感じのほうが雰囲気が出る。また、敵がシールドで防御できるのに、こちらはできないのも納得いかない。（山形県・奥山哲・15歳）残像よりもCPUが強くなっており、キャラの顔も出るようになって、戦闘中の会話も楽しめる。ツインスティック対応での操作性もいい感じ。（神奈川県・川野貴史・16歳）

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
121	117	FEDA・リメイク／〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	AG+RPG	7.7924
122	110	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	7.7816
123	121	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7777
124	119	ビクトリーゴール	SPT	7.7702
125	118	Dの食卓	ADV	7.7656
126	124	天地を喰らうⅡ〜赤壁の戦い〜	ACT	7.7352
127	122	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	7.7291
128	123	DX人生ゲーム	TAB	7.7278
129	新	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	SHT	7.7012
130	新	ギャルズパニックSS	PUZ	7.7
131	126	ぷよぷよ通	PUZ	7.6912
132	127	ウイニングポスト2	SLG	7.6886
133	130	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6829
134	128	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 〜サラ・ブライアント	ETC	7.6634
135	129	七つの秘館	ADV	7.6585
136	137	日灼けの想い出+餅くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6578
137	131	Cubic Gallery	ETC	7.6428
138	132	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.6363
139	125	エイリアン トリロジー	SHT	7.6315
140	120	おまかせ／ 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.6285
141	133	ROBO・PIT	ACT	7.6263
142	134	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6144
143	135	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.6052
144	141	エアーマネジメント'96	SLG	7.6
145	136	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.5942
146	138	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5909
147	139	リグロード サーガ	RPG	7.5858
148	140	ウイニングポストEX	SLG	7.5855
149	143	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.5697
150	142	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.569
151	145	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5603
152	146	リンクル・リバー・ストーリー	A・RPG	7.56
153	144	シムシティ2000	SLG	7.555
154	148	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.547
155	149	でろ〜んでろでろ	PUZ	7.5454
156	152	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5454
157	150	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5433
158	153	ゴジラ〜列島震撼〜	SLG	7.5411
159	151	上海 万里の長城	PUZ	7.5363
160	新	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.5
161	155	ザ・ホード	SLG	7.5
162	156	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4857
163	157	提督の決断Ⅱ	SLG	7.4814
164	147	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.4705
165	154	出たなツインビーヤッホー／ DELUXE PACK	SHT	7.4642
166	159	RAY MAN レイマンよ／エレクトゥーンを救え／	ACT	7.4545
167	158	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.45
168	160	水滸演武	ACT	7.442
169	167	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.431
170	166	テーマパーク	SLG	7.4065
171	161	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4032
172	163	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	ACT	7.3974
173	164	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜(18歳以上推奨)	RPG	7.3973
174	165	疾風魔法大作戦	SHT	7.3958
175	170	ギャラクシーファイト〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.3921
176	168	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3664
177	175	マイ・ベスト・フレンズ〜st.アンドリュー女学園編〜(X指定)	PUZ	7.36
178	172	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3487
179	171	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.3357
180	169	実戦 パチスロ必勝法／ 3	TAB	7.3333
181	173	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.3225
182	183	バーチャルオープンテニス	SPT	7.3125
183	174	ソード&ソーサリー	RPG	7.2879
184	182	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2839
185	191	ZORKⅠ	ADV	7.2727
186	208	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネレーションズ〜	SLG	7.2727
187	177	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.2631
188	176	麻雀同級生Special(X指定)	TAB	7.25
189	180	スチームギア★マッシュ	ACT	7.25
190	179	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.2486
191	181	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.2352
192	186	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジェフリー・マクワイルド〜	ETC	7.2307
193	178	くるりんPA／	PUZ	7.2083
194	187	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1818
195	188	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1711
196	189	ヴァーチャルハイドライド	A・RPG	7.1506
197	新	麻雀大会Ⅱ Special	TAB	7.1428
198	194	海底大戦争	SHT	7.1395
199	184	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1228
200	190	THE野球拳スペシャル 〜今夜は12回戦〜(18歳未満お断り)	ETC	7.1092
201	192	蟹水晶伝説アスタル	ACT	7.0793
202	193	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0585
203	185	ロードラッシュ	RAC	7.0555
204	196	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	7.0445
205	162	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	7.0
206	197	テトリスプラス	PUZ	7.0
207	195	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	6.987
208	198	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9795
209	199	首領蜂(ドンパチ)	SHT	6.9658
210	201	ときめき麻雀パラダイス 〜恋のてんぱいビート〜(X指定)	TAB	6.9354
211	212	ぐっすんおよよ・S	PUZ	6.923
212	203	サンダーホークⅡ	SHT	6.9041
213	204	GOTHAⅡ〜天空の騎士〜	SLG	6.8947
214	209	天地無用／ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.8902
215	202	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	AC+PUZ	6.8787
216	205	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.875
217	206	柿木将棋	TAB	6.8659
218	207	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8636
219	210	必勝パチンココレクション	SLG	6.8421
220	211	クリーチャーショック	SHT	6.8235
221	215	ソニックウイングス スペシャル	SHT	6.8181
222	213	ゲームの達人	TAB	6.8173
223	214	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.7931
224	200	シーバス・フィッシング	SLG	6.7837
225	216	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7714
226	219	永世名人	TAB	6.7702
227	217	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
228	218	ハングオンGP'95	RAC	6.756
229	222	天地無用／ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.7204
230	220	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.7142
231	221	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	6.7058
232	223	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6746
233	224	マジカルドロップ	PUZ	6.6538
234	228	AI将棋	TAB	6.6486
235	226	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.647
236	227	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	6.6417
237	225	シャイニング・ウィズダム	A・RPG	6.6395
238	新	LULU	ETC	6.625
239	229	闘神伝S	ACT	6.6111

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【あれ？】「たいっちょー／　なんか前号で年末は海外に行くとか言ってませんでした？」「あれ？　隊長……？」「ガハハハハハ、じゃ、行って来るぜ。今日（12月27日）の15時30分には、日本ともおさらばよ」「編集部から行く気ですか？」「なはははははは。サタマガ編集部の目の前にゃ、東京シティエアターミナルがあっから、出国手続きもすぐよっ。待ってろラスベガスッ／」「隊長、僕もー／」「あ、こら離せっ」「いやっすぅー」「離せ、いや話せばわかる。なんちて。……離せー／」

SEGA SATURN READERS RACE

▲新着単穴馬紹介 2　懐かしいアクションパズルと本格麻雀登場だ。

130着 NEW SOFT ギャルズパニック

毎日コミュニケーションズ／'96・9・27
6,800円／PUZ

全投票平均点	7.7
本誌の平均点	6.0

好みでない女のビジュアルを見るためにゲームしてるのかと思うと腹がたつ。ゲーム性は、外壁にくっついてるタイプが好みだが、このタイプではまあいい感じ。後はボスの攻撃がもっとオリジナリティがあれば合格。続編に期待。（兵庫県・元広大樹・16歳）グラフィックも特徴がある訳でもなく、普通のクイックス。色々おまけがほしかった。（岡山県・白神睦久・24歳）

160着 NEW SOFT 本格プロ麻雀 徹萬Special

ナグザット／'96・8・23
5,800円／TAB

全投票平均点	7.5
本誌の平均点	7.66

シンプルそのもの。"何きるクイズ"もなければ、ビジュアル的に目を見張る所もない。麻雀自体は気持ちよくプレイできるが、プロ（CPU）が僕には強すぎ。また、パイがちょっと小さく見にくい。どんなにカッコイイ名前をつけてやっても、その上にダサイオッサンが出てきてガックリ。などなど嫌な面も多いが、2時間位平気でやってしまう。（北海道・谷解行・19歳）

▲新着単穴馬紹介 3　異色の麻雀とインタラクティブ絵本にも注目。

197着 NEW SOFT 麻雀大会Ⅱ Special

光栄／'96・10・4
6,800円／TAB

全投票平均点	7.1428
本誌の平均点	6.33

歴史上の人物のセリフが笑えてよい。セリフの時のSE（特に怒った時）もよい。（大阪府・岩倉大樹・19歳）麻雀自体はインチキ臭さは少なめでいい感じ。キャラクターのいろいろなリアクションが楽しいのだが、それでアクセスするのはテンポが乱れてしまう。また、ステージによってルールが違うので、その日の気分で飽きずにあそべる。（熊本県・剣持孝人・22歳）

238着 NEW SOFT LULU

セガ／'96・11・1
4,800円／ETC

全投票平均点	6.625
本誌の平均点	6.0

本当に見るに尽くすゲーム。ほのぼのとしている。ストーリーは良い。（広島県・笹山有樹・16歳）体験版を見たときから非常にゆったりとした雰囲気に惹かれて購入を決めた。大貫妙子さんの朗読もマッチしていて、最近の殺伐としたテーマにのせたソフトより、よほど好感が持てた。安価にどこでも買えるようにシリーズ化してほしい。（栃木県・新条希久子・29歳）

▲新着単穴馬紹介 4　あのゲームのキャラクターがアクションで復活。

240着 NEW SOFT プリクラ大作戦

アトラス／'96・11・15
6,800円／SHT

全投票平均点	6.6
本誌の平均点	6.66

とにかく絵と動物がカワイイ。キャラクター紹介モードも愉快な作りでおもしろい。内容は普通のアクションシューティング。できたらステージの終わりに1枚絵を入れるなどの演出がほしかった。（香川県・吉田芳恵・20歳）よく似たアーケードゲームを思い出して懐かしくなった。マネをするな、とは言わないが、もう少しキャラパターンを増やすなど、コダワリを見せてほしかった感じがする。（富山県・高島周治・26歳）このゲームの歌が最高／　ゲーム中はもちろん、ゲームをやってないときでも、常にきいていたくなるほど。しまいにはこの歌を覚えてしまった。（東京都・高城達也・17歳）クォータービュー視点だからか、キャラを敵に対して誘導するのがやりづらい。敵も固く、難易度は高め。でも、それ以外はキャラもかわいくて楽しい。オープニングデモも必見。クリアしていないのでわからないが、アーケードであった裏技はサターン版でもできるのだろうか？（栃木県・光井謙次郎・21歳）

✕新着要注意馬紹介

323着 NEW SOFT ハートビートスクランブル

イマジニア／'95・9・6
6,800円／ADV

全投票平均点	3.875
本誌の平均点	3.0

女の子が可愛くないのは許せるが、エンディングが納得いかない。（埼玉県・金井功・22歳）イベントが少なすぎる。どういう条件で発生しているのか分からないが、単調になりやすいこの手のゲームなのに、それに拍車をかけている。実写にしているのもかえって感情移入しにくい。（埼玉県・屋敷修吾・18歳）

オッズ表サターン下位寸評　じわじわ迫る来年の刺客!!

「学校の怪談」帝王に始まり、「海岸女王」の時代を経て、究極の帝王「デス クリムゾン」超魔王を得た今年のセガサターン裏の世界。表の世界では「バーチャファイター2」から「サクラ大戦」へと帝王が変わったが、サタマガ月2回刊の世になっても、一部で盛り上がった闇の対決は、週刊サタマガの世になろうとも、さらに盛り上げてくれること間違いなしだろう。闇に潜み、じわじわと脅威の帝オッズ、いや低オッズを蓄えているキラーソフトは、まだまだ山のようにいるのを知っているのは我が編集スタッフのみ。来年も超期待だ？

⬇オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
240	新	プリクラ大作戦	SHT	6.6
241	234	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.5957
242	230	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.5882
243	231	ダライアスⅡ	SHT	6.5846
244	232	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.5757
245	233	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5535
246	236	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.4774
247	235	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.4634
248	245	信長の野望 リターンズ	SLG	6.4545
249	238	闘神伝URA	ACT	6.4487
250	237	平成天才バカボン すすめ／バカボンズ	PUZ	6.4411
251	240	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.421
252	241	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	6.4193
253	243	ロックマンX 3	ACT	6.4032
254	242	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.4
255	244	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.3819
256	247	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3394
257	248	ゲームの達人 2	TAB	6.3333
258	255	NIGHTRUTH[ナイトゥルース]Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.3333
259	246	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.3252
260	249	爆れつハンター	ADV	6.3181
261	251	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.2941
262	250	ブラックファイアー	SHT	6.2857
263	256	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	SHT	6.28
264	252	実戦麻雀	TAB	6.2631
265	239	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.2571
266	254	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.215
267	257	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	6.1818
268	258	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	6.1818
269	259	湾岸デッドヒート	RAC	6.1596
270	262	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.136
271	261	GAME-WARE VOL.2	ETC	6.125
272	263	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.0925
273	253	デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.0416
274	264	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.0
275	266	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	5.9285
276	265	Race Drivin'	RAC	5.9248
277	267	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突／～	ACT	5.913
278	268	ナイトストライカーS	SHT	5.909
279	269	ブレインバトルQ	QIZ	5.9047
280	271	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
281	260	ホーンテッドカジノ	TAB	5.826
282	270	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.8235
283	272	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8076
284	273	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7906
285	274	バーチャルカジノ	TAB	5.7727
286	275	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.738
287	276	フィッシング甲子園	SPT	5.7333
288	283	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.7333
289	277	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
290	304	戦略将棋	TAB	5.5833
291	279	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5698
292	280	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.5333
293	281	GALJAN(X指定)	TAB	5.5
294	278	ハイオクタン	RAC	5.4545
295	284	ゲイルレーサー	RAC	5.399
296	285	麻雀服流島	TAB	5.3793
297	286	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	5.3684
298	287	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3333
299	288	Break Thru!	PUZ	5.3225
300	282	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.3125
301	289	TAMA	ACT	5.3018
302	290	ダイダロス	SHT	5.2819
303	291	ファーザー・クリスマス	ADV	5.25
304	292	「占都物語」そのⅠ	ETC	5.25
305	294	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	5.1176
306	293	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.1034
307	295	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	5.0833
308	296	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.0588
309	297	ただいま惑星開拓中／	SLG	5.0
310	298	FIFAサッカー'96	SPT	5.0
311	300	超兄貴～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	4.9333
312	299	球転界	PIN	4.92
313	301	HORROR TOUR	ADV	4.8333
314	302	結婚前夜(限定販売)	ETC	4.8
315	303	～制服伝説～プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.745
316	305	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.6923
317	306	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.5555
318	307	バーチャルバレーボール	SPT	4.5086
319	308	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.4666
320	310	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.25
321	309	北斗の拳	ADV	4.2258
322	311	熱血親子	ACT	3.9285
323	新	ハートビートスクランブル	ADV	3.875
324	312	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.8125
325	314	ハットトリックヒローS	SPT	3.6315
326	315	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	3.5714
327	313	ジョニー・バズーカ	ACT	3.4166
328	316	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.3471
329	317	結婚～Marriage～	SLG	3.2582
330	319	ぱっぱらぱおーん	PUZ	3.24
331	318	学校の怪談	ADV	3.2288
332	321	必殺／	ACT	2.9285
333	320	カオスコントロール	SHT	2.84
334	322	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.6
335	323	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.1538
336	324	デス クリムゾン	SHT	1.7666

【「セガマガジン」2月号は？】「たいっちょー／　海外に行く前に、「セガマガジン」2月号（1月13日発売）の宣伝……もとい告知を一／」「おお、そうじゃな。新年の「セガマガジン」はワシが取材&ラフ&原稿を書いた「レンタヒーローStory」が必見じゃな。今明かされる数々の新事実は必読じゃ。また、セガ19部署の新年メッセージとVF3ギャルの着物の表紙グラフィックも見逃せんぞ。ふー。ほれ、話したから離せや、ハチ」「……」「離せー／」

SEGA SATURN READERS RACE

➡次回出走予定馬パドック情報

次々発売される期待の新作ソフト群。ソフトを買う前に、最後のランクイン直前チェックといこう。

?着 EO(エネミー・ゼロ)

ワープ／'96・12・13
6,800円(4枚組)／ADV

予想オッズ	9.468
本誌の平均点	9.66

難しすぎるといった酷評も予想できるが、そういう人は、とやかくいう前にイージーモードでなんとか最後までプレイしてから、この作品を評価してほしい。クリアした時の感動や、達成感はハンパじゃない。まさに、他機種ユーザーに誇れる作品〃(群馬県・石北朋宏・19歳) 音をたよりにエネミーを倒すのが、とても難しい。しかし、その恐怖感と緊張感がたまらない。唯一操作性が多少悪いのが不満。(東京都・関省史・14歳) サターンを持っていて良かったと言える作品。シューティングでの緊張感は、たまらない。難しいけど、自分には合っていた。ローラ=プレイヤーと、その世界に入り込める。(京都府・牛岩義高・20歳)

?着 タクティクス オウガ

リバーヒルソフト／'96・12・13
5,800円／S・RPG

予想オッズ	8.365
本誌の平均点	7.66

シナリオの練り込みが素晴らしい。音声もその場を盛り上げてくれるのに一役かっている。すべての場面で音声が出ないのも、あえてテンポを保っているように思えてかえってよかったと思う。ここまで、忠実に移植されているなら、オリジナリティがほしかったというのは贅沢だろうか？(神奈川県・富樫雄基・19歳)

?着 実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～

コナミ／'96・12・13
4,800円／SHT

予想オッズ	8.425
本誌の平均点	8.0

読み込み時間がはじめだけ少しあるが、その後はまったくない。実況も愉快だし、使用キャラが16人もいるので飽きない。おまけモードも2つとも超燃え。久々に心の底からハマった。スコアについても細かく記録されるのも◎。(兵庫県・太原浩治・17歳)

?着 スーパーパズルファイターⅡX

カプコン／'96・12・6
5,800円／PUZ

予想オッズ	7.985
本誌の平均点	7.33

さすがカプコン。たかがパズルと思っていたが、面白い。ストリートパズルモードで手に入れたサクラの歌や、イラスト集なども◎。落ちものゲームの初心者でも、カプコン好きの心理をうまくついてついやり込んでしまうほどかも？(福岡県・高井俊樹・17歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●「バーチャコップ2」で車にあんなたくさん人が乗っているのはおかしい。(大阪府・佐藤真一)
●「DIGITAL DANCE MIX」シリーズ名とのことなので、今度はキムタクとかマイケル・ジャクソンとかで続編を作ってほしい。(東京都・五島ひろみ・15歳)
●エルフのTama嬢は自分で好んであんな格好をしているのか？ 気になって夜も眠れない。(愛知県・鬼頭卓人)

セガサターンソフト総評

新年号はいきなり波乱!?

年末に強いサターン陣営の大ラッシュは、来年に向けてまだまだ熱が冷めやらない感じだね。次号の新年第1号では、注目の「E0」と「ファイターズ メガミックス」が最後の覇権をかけて大激突／ はたして首位は誰のものに？ 年明け号も必見だね／

➡オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ／24,800円)	9.8571
2	2	セガサターンキーボード(セガ／9,800円)	9.3333
3	3	リアルアーケードVF(ホリ／3,980円)	9.2263
4	4	セガマルチコントローラー(セガ／3,800円)	9.1644
5	5	セガサターンコードレスパッド(セガ／4,800/2,900円)	8.8965
6	6	SBOMジョイカード(ハドソン／2,480円)	8.8235
7	7	バーチャスティック(新型／セガ／5,800円)	8.8122
8	8	ファイティングスティックSS(ホリ／5,980円)	8.7418
9	9	バーチャガン(セガ／2,900円)	8.6625
10	10	ファイティングコマンダーSS (ホリ／2,480円)	8.5467
11	11	セガサターンモデムセット(セガ／14,800円)	8.4
12	12	ファイタースティックX ZERO 2 (カプコン／3,900円)	8.2631
13	13	セガサターンコントロールパッド(セガ／2,500円)	8.2217
14	14	ファイタースティックX(アスキー／3,580円)	8.1167
15	15	SSプロコマンダー(オプテック／3,680円)	7.8275
16	16	アナログミッションスティック(セガ／7,800円)	7.7638
17	17	シャトルマウス(セガ／3,000円)	7.604
18	18	レーシングコントローラー(セガ／5,800円)	7.4009
19	19	SSジョイパッドDX(ビック東海／3,280円)	7.3333
20	20	アスキーパッドX(アスキー／2,580円)	7.2388
21	21	サンサターンパッド(サンソフト／3,480円)	7.9959
22	22	バーチャスティック(セガ／4,800円)	6.4641
23	23	SGトルネードパッド(イマジニア／2,980円)	6.0689
24	24	SGトルネードスティック(イマジニア／4,980円)	5.6451

周辺機器寸評 来年も新製品続々!?

年末年始はワープロセットにサターンネットワークスが熱そう。来年はそのへんの動向に注目だね／

着順予想ゲームでワンチャンス／

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、新次元ソフト「E0(エネミー・ゼロ)」だ。すべてが斬新なこのゲームは、はたして何着で登場するか？ 右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「EO(エネミー・ゼロ)」は何着だ？
【隊長さんの予想】評価のムズイとこだな。ワシは6着。
【謎の予想屋の予想】オレは評価派代表で2位でいくぜ。

当選者 12/13号 12/13号予想電脳戦機バーチャロンは、謎の予想屋ピッタリ賞の初登場1位で決着。正解者は、全体の31.587%に。超抽選の結果、当選者3名は北海道・堀薫くん、大阪府・和田孝くん、宮城県・島崎涼子さんだ。おめでとう。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本／)あげるぞ。今回は、前人気も高い「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」の予想をしてもらおう。移植度良好のこの作品は、はたしてどうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

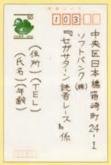
今号のオッズ予想

「KOF'96」は何点だ？
【隊長さんの予想】ワシはデキの良さで8.9686じゃい。
【謎の予想屋の予想】俺はちと飽きた度で8.7859でいくぜ。

当選者 12/13号 12/13号予想「バーチャコップ2」は、僅差で隊長の勝ち、初登場9.2787で終結。今回はピッタリ賞を神奈川県・菅原確くんが獲得／ 菅原くんはピッタリ賞特別プレゼントとしてお好みのソフト2本を送っちゃうぞ。待つべし。

セガサターン読者レース 参加者大募集中／

➔ハガキの書き方例

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたらボツだよ！要注意!!
(セガサターンソフト5本まで)
・バーチャファイター2 (10点)
・バーチャコップ (9点)
・パンツァードラグーンツヴァイ (9点)
・アンジェリークSpecial (8点)
・学校の怪談 (3点)
(周辺機器も募集中！)
(コメント) (ほしいソフト名)
・「エネミー・ゼロ」の着順予想：3着
・「KOF'96」のオッズ予想：8.9621

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー&ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ／ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は1月31日発売号の当コーナー内でするよ。今号の応募締切は1月14日(消印有効)だ。

今号の特別プレゼント／

3つのコースから選択可能／

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットが選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 12/13号 12/13号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は奈良県・堺圭子さん、千葉県・松田義昭くん、島根県・星沢啓介くん、茨城県・工藤哲也くん、鹿児島県・山田縁くんの5名だ。おめでとう。

【次号サタマガも必見】「たいっちょう／」「なんでい」「どーせなら、新年サタマガ第1号の告知もー／」「……新年第1号は1月17日発売／ はいっ、終わり／」「たいちょう、もう一声」「ぬー。買うならサタマガ、日本一サタマガッ／」「隊長、告知になってないっすよ」「うるせー、時間がねーだろ。んじゃ、新年号は本誌だけのトップスクープ満載。やっぱりサタマガ／」「それじゃどっかの雑誌みたいっすよ隊長」「ちぃー。今度の表紙はKOF'96じゃ。買えー」「了解っすぅー」

読者レース応募券 1/17号

巻頭特集

FIGHTERS MEGAMiX

発売から１週間！ 隠しキャラ、裏技、全キャラを大解説！

ファイターズメガミックス

●セガ●発売中●5,800円●対戦格闘ゲーム●１人〜２人用

迫力のムービーを見よ！

いよいよ発売された「ファイターズ メガミックス」。もうみんなで、その楽しさを満喫しているんじゃないかな？ 今回は、全キャラクターの完全な技表と解説に加え、一部の隠しキャラも詳細解説！ さらにみんなの楽しさに役立つはずだ。超必見!!

ハチマキをしめるアキラの向こうにパンの影が……。フル画面で迫るトゥルーモーションは、「ファイティングバイパーズ」の時よりもさらに美麗になった。まだの人は買い！

FIGHTERS MEGAMiX

じつはムービーには全キャラは登場しない。クマちゃん、デュラル、マーラーなどはエンディングの時のビジュアルに期待しよう。その他のキャラもエンディングは必見！

隠しキャラを探せ！ 3P、4Pキャラセレクト

１Pモード Aコースクリア後可能に！ Xで3P、Zで4P！

発売後最初の裏技（現象？）は、キャラクターの３Ｐ、４Ｐカラー選択技だ。これは１Ｐモードの Aコースをクリアした時点で可能になり、Xボタンで３Ｐカラーに、Zボタンで４Ｐカラーが選べるようになるというもの。ただし全キャラでできるわけではなく、一部のキャラのみ有効だ。中にはさらに時限式のキャラも？

背後投げもこうなるとなんだかエッチ。ごちそうさまです。

白いパンツがまぶしい!!

パンツの色は純白のTバックとおしゃれ。とりあえずはジャンプでチラリズムを堪能したり、空中投げで目の保養をしていこう（？）。

すっと伸ばした彼女のおみ足には、現代の女子高生のおしゃれグッズが!!! うおーっ!!

ルーズソックスだ!!

1P
2P
1P 脱アーマー
2P 脱アーマー

PUPIL HONEY 小学生ハニー

背中にはランドセル、足にはしましまのハイソックス。かなり重装備で体中厚着しているようではあるが、一端アーマーを破壊されるとコルセットのような肌着に、ルーズソックスを着用。オリジナルハニーの上を行くセンスにはみんなクラクラだぜ！

AM2 AM R&D DEPT.#2

AM2研デザイナーから

今回は、オリジナルのファイティングバイパーズのハニーをデザインした担当者（女性）がいたんですけど、彼女が作った新しいハニーワールドってところでしょうね（笑）。一応小学生を意識してコスプレさせてみたんだと思うんですが、ルーズソックス履いてたりするんですよね。アーマーを着けている時はソックスが伸びていて、アーマーを脱いだらそれがずるっと落ちるのが、こだわりらしいですよ（笑）。とりあえずハニーを作った本人に、好きにやってもらった感じです。

come on from バーチャファイター(ズ) Virtua Fighter

SIBA

隠しキャラを探せ！ アラビアンファイター・シバ

出現条件
1Pモード
Hコースクリア

AM2研デザイナーから

他に合わせるつもりでテクスチャーも入れてみました。でも３P、４Pは元のポリポリ感がありますよ。

AM2研から・これが幻のキャラ・シバだ

シバは、一応武器をメインにして、武器がなくなっちゃったら、ちょっとパワーダウンするというキャラクターですね。「VF１」の時のコンボ始動ジャブに始まる懐かしい連係技と防御不能の中段斬りを味わってください。

NEW

シバのステージ

DESERT（VF3砂漠）

周りは全て砂だらけ、時刻は夕方で真っ赤な夕日が目に飛び込んでくる感じ。地形効果等のたぐいもなく、広くてのびのびと戦えそうな点は「VF３」と違うところ。BGMは「VF３」のアドバタイズだ！

シバの勝ちゼリフ・勝ちポーズ

豪快に刀を振り回しつつ勝ち誇るアラビアファイター。ひとまずは気合いがばんばん伝わること間違いなし。

覚えておきたい技の数々

強烈な1発をおみまいしろ！

特に目立った１発逆転系の投げ技、相手を畳み込む素早い連系技などは、はっきり言ってないに等しい。でもそれに見合った強力な単発技で、常に相手を空中コンボへの道に引きずり込むことが可能だ。それに加え、相手を浮かしてからの攻撃に対しても、簡単にダメージを奪えるものや、タイミングがシビアで決めるには精進が必要なものまで盛りだくさん。技の硬直はひとまず置いといて使うべし！

フェムル ➡Ⓚ

Gでキャンセルを…

➡Ⓚ にGボタンでキャンセルをかけると、攻撃判定が出てからでも足を引っ込めれるので便利。通常のⓀには無理だぜ！

ブグヌス ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

使える上段技

ヒットするとダウンを奪え、ガードさせると相手はよろめく。ダメージも大きめで、攻撃をガードした後に狙うもよし。

オディウム・ブグヌス Ⓟ+Ⓚ

よろめかして

固有技のコンビネーションはだいたいがここから派生する。単発のⓅとは見た目も変わらないので隠れたおしゃれって感じ。

コクサ・フェムル ⇩Ⓚ

カウンターで狙え

モーションが小さく、カウンターで決まれば相手は浮くため、シバの持つ強力な下段攻撃と言えよう。憎らしく狙うも○！

CHECK POINT

刀は破壊可能！

武器攻撃を駆使した後、相手にアーマー破壊技ないしはG&Aを決められると武器は壊れてしまう。ラクセル、シバ、ピッキー、シュンが狙い目。

シバの武器は刀。相手にとってはいやな武器で、ガードもできずしゃがんでもダメ。避けのみ有効。

オススメ連係技 初級編

いわゆるPKである。でも、普通に調べていたのでは見つけにくいコンビネーション技だろう。利用場所としては、相手の硬直に安定と言いつつ決めにいったり、空中コンボで安定というのも良い。

ブグヌス ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ → フェムル Ⓚ

オススメ連係技 中級編

ハイキックからのコンビネーションで、最初のキックがHITしないと次のアッパーが出やしない。でもその反面、キックさえ決まれば空中コンボでアッパーが決まり、派生の連係⇩ⓀⒼも当たる。

フェムル Ⓚ → キルクイトゥス Ⓟ

オススメ連係技 中級編

こちらやパンチ系のコンビネーションを取り上げよう。もちろんこのコンビネーションを出し切った後には、Ⓚボタンを押すことで影の散弾裏蹴りに似た攻撃も出る。空中コンボに組み込むのも吉。

ブギラートゥス(1) ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ → ブギラートゥス(2) Ⓟ

オススメ連係技 上級編

刀を振り回すコンビネーションとして、相手を恐怖のどん底に落とすには必要不可欠な技だ。タイミング的には先攻入力でも発動はするものの、早すぎると攻撃が当たる前にキャンセルしてしまう。

メディウム・ロクス ⇧Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ → ブグナ・シングラーム ⇨⇩Ⓟ

シバ技リスト

技名	コマンド	備考
ブグヌス	Ⓟ	
ブグヌス	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	
ブギラートゥス	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	
クビトゥム	⇨Ⓟ	
メントゥム	⇩Ⓟ	
アルスグラディイー	⇨⇨Ⓟ	ガード不能
サンクティオー	⇦⇦Ⓟ	ガード不能
ディーフェンシオー・グラディウス	⇦Ⓟ	G&A,ガード不能
オディウム・ブグヌス	Ⓟ+Ⓚ	
オッサ・カプティス	Ⓟ+Ⓚ+G	
メディウス・ログス	⇧Ⓖ⇩Ⓟ	ガード不能
メディウス・ログス	⇧Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ	ガード不能
ブグナ・シングラーリス	⇧Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ⇨⇩Ⓟ	ガード不能
ケルターメン・シングラーレ	⇧Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ⇨⇩Ⓟ⇨⇩Ⓟ	ガード不能
エクストレーマ・デークレートーリア	⇧Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓚ⇨⇩Ⓟ⇨⇩Ⓟ⇩Ⓟ	ガード不能
キルクイトゥス	ⓀⓅ	Ⓚヒット
キルクイトゥ・アートレータ	ⓀⓅⓀ+G	Ⓚヒット
キルクイトゥ・コクサ・フェルム	ⓀⓅ⇩Ⓚ+G	Ⓚヒット
コクサ・ブグヌス	⇩Ⓟ	
フェムル	Ⓚ	
ガウディウム	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓀ	
インクルシオー・スピタ	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	
ディーグレッスス	⇧Ⓚ	
エーラーティオ・ヴァルプターリア	⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ	
コクサ・フェルム	⇩Ⓚ	
アウティーティオー	⬆Ⓟ	
ファーブラ	⬆⇩Ⓟ	空中
アウクトル	⬆Ⓚ	
ヒルンドー	⬆Ⓚ	空中
レーグルス	⬆⇩Ⓚ	空中
モータキッラ	⬆⇩Ⓚ	空中
アクイラ	⬆⇩Ⓚ	空中
アッキピテル	⬆Ⓚ	着地ぎわ
ミールウス	⬆⇩Ⓚ	着地ぎわ
コルニクス	⇧Ⓟ	
ルスキニア	⇧Ⓚ	
コルンバ	⇧Ⓚ	
ブシッタクラ	⇧Ⓚ	空中
ガッリーヌラ	⇧Ⓚ	着地ぎわ
アンセル	⇧⇩Ⓚ	着地ぎわ
テルグム・ブグヌス	Ⓟ	敵背後
テルグム・ファクタ	ⓅⓅ	敵背後
テルグム・フェルム	Ⓚ	敵背後
テルグム・コルンバ	⇩Ⓚ	敵背後
テルグム・コクサ・ブグヌス	⇩Ⓟ	敵背後
テルグム・コクサ・フェムル	⇩Ⓚ	敵背後
ルクターティオー	Ⓟ+G	敵近く
ブレヘンデレ	Ⓟ+G	敵側面
スピナー・ドルシー	Ⓟ+G	敵後ろ向き立ち
サングイス・クラーマーレ	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+G	敵近く
アクロバテース	⇩Ⓟ	敵ダウン
ラミア・セプルクルム	⇩Ⓟ	敵ダウン
グロブス	⇩Ⓚ	敵ダウン
イーレ・ブグヌス	Ⓟ	走り中
イーレ・ゲヌ	Ⓚ	走り中
イーレ・ルスキニア	⇩Ⓚ	走り中
イーレ・コルンバ	⇧Ⓚ	走り中
イーレ・ウメルス	Ⓟ+G	走り中
イーレ・トラヘレ	⇩Ⓚ	走り中

Kids AKIRA

隠しキャラをを解説！キッズ・あきら

体は小さいが、彼も「VF」の世界ではで最強の名を刻みこんだ男の1人、負けないぞ！

出現条件
1Pモード Bコースクリア

1P COLOR / 2P COLOR

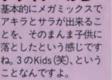
AM2研デザイナーから

基本的にメガミックスでアキラとサラが出来ることを、そのまんま子供に落としたという感じですね。3のKids(笑)、ということなんですよ。

キッズあきらのステージ

Kids版鉄獅子

オリジナルの鉄獅子とは違い、色から形の雰囲気までかわいく仕上がっている。鉄獅子もKidsで感じ。

う〜ん広い、でもあまりかわりばえはしないね。

Kidsあきらの勝ちゼリフ勝ちポーズ

ポージングに勝ちゼリフ。オリジナルアキラとの違いはないが、力強さとかわいらしさで二重丸だね。

オリジナルキャラとの違い！

手足が短いっ！

キャラクターがディフォルメされているのだから、手足もそれに合わせて短くなっていたりする。でも、使える技に関しては「VF3」のアキラとほとんど同じで、多種多彩にして難しいコマンド操作もビシバシある。面白い技もあるが、リーチが短いため、常に相手と急接近して闘いたいところ。ネックとしては鶴子穿林や順歩翻胯の後に、躍歩頂肘を出しても攻撃が届かないため無意味なのが残念。

躍歩頂肘 ⇨⇨⇨Ⓟ

リーチを補え
躍歩頂肘の射程距離は技の中でも長く、使いやすい。相手との間合いを詰めるもよし、連携技に組み込むのも強い。

鉄山崩捶 ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

ダメージバツグン！
技を出してから攻撃判定が出るまでちょっと遅いが、ダメージ的には上々。浮いた相手に当てるのもひとつの使い方かな。

捜下崩捶 ⇧Ⓟ+Ⓚ

下段はこれで
あきらの持つ強力な下段技がこれ、捜下崩捶だ。少なくとも相手にガードされせれる時に出し、他の中段攻撃と2択にしよう。

独歩頂膝 Ⓚ+Ⓖ(Ⓖ離す)

出しやすくなった！
決まれば相手は空高く浮き、空中コンボを決めることができる。入力受け付け時間が長くなったのか、かなり出しやすい。

AM2研から 新キッズあきらのポイント

Kidsアキラは外門頂肘が一応使えるのでそれをメインに。コンピューターがやって来るんですけど、裡門頂肘を使って、その後鉄山靠。当たってくれたらラッキー。でも、それが結構イヤなんですよね。色々工夫して勝ったら面白いかなと思います。

Kids SARAH

隠しキャラをを解説！キッズ・サラ

色気がないけどかわいくスリムな足技で、必死に空中コンボ。微笑ましく闘いましょう。

出現条件
1Pモード Bコースクリア

1P COLOR / 2P COLOR

AM2研デザイナーから

ムーンサルトとか、全然意味がないです(笑)。ただまわっているだけ、何しているの君、という。グロー処理でさらにかわいくなりましたね。

キッズサラのステージ

VF1サラステージ

リングサイドにMEGAMIXの文字が光る。基本的には「VF」のサラステージで、ディスコみたいな感じ。

「VF」の懐かしさの反面に、真新しさもある。イカスぜ。

Kidsサラの勝ちゼリフ勝ちポーズ

一生懸命大人になろうとして背伸びをしているようだ。コレといった派手なモーションはないが、かわいい。

キッズならではの連続技

アーケード版のように、しゃがみパンチが決まったらコンボサマーまで連続技になることはない。しかし、しゃがみ状態からのレバー⇦Ⓚに、Gボタンでキャンセルがかかるため、相手を翻弄できそう。

ムーンサルトで相手の後ろに回れない。しかも、相手の真ん前に着地した後は、背後からの投げが決まる……です。

オススメの連続技1

ラウンドキックからのコンボライジングニー。ラウンドキックはノーマルヒットで当たってもよく、常に狙っていけそうだ。

ラウンドキック ⇨Ⓚ+Ⓖ → コンボ ⓅⓅⓅ → ライジングニー Ⓚ

オススメの連続技2

重量級限定の空中コンボ。通常のキャラだと、膝が当たった後に相手が離れすぎてしまうため、次に入るはずのサマーがスカる。

ダッシュジョイント ⇨Ⓟ → バット Ⓚ → サマー ⇨Ⓚ

AM2研から 新キッズサラのポイント

Kids サラ は敵の後ろに回っちゃうと何も技が当たらなくなっちゃうんですよ。回らないで下さい。後ろに回ったからチャンスだと思ったら、逆にピンチ(笑)。サラはパンチが短いのがさらに短くなっていたりしますので、気を付けて下さい。

結城晶（八極拳）

AKIRA YUKI

AM2研デザイナーから

アキラはポリゴン数が多くて、処理が結構重かったんで、そこの調整を。腕とかは、すごくいい感じで格好良くなっています。

Written by大和アキラ

「VF3」で戦っているときのように、相手の様子をうかがいながら戦う必要はない。「VF2」のときのように激しく戦っていこう。そして、浮かせたら新技の修羅覇王靠華山でK.O.だ!!

アキラの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

連環腿らしき蹴りを放った後、アキラおなじみの「10年早いんだよ！」のセリフ。やはり、アキラと言えばこの勝ちポーズ無くして語れないであろう。そしてもう一つの勝ちポーズは、勢いよく両手を振り回すアレである。ご存じ完勝ポーズだ。

さらに 覚えておきたい固有技

「メガミックス」のアキラは違うぞ！

アーマー破壊技は、他のキャラクターに比べて数が多い。その中でも、ガードされるとスキは多いが、相手の攻撃をかわしながら攻撃できる貼山靠は強力だ。そしてコマンド投げの進歩里誇は、投げたと同時に相手の背後から修羅覇王靠華山を確実に決められるようになっている。前回紹介したように、修羅覇王靠華山が3段すべて、地上でも連続攻撃になる。「VF3」とはちょっと違うぜ！

アーマー破壊技

貼山靠 ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+G

相手との軸をずらしながら攻撃できるかなり実用的な技。しかもアーマー破壊技だ。「FV」キャラクターに対しては有効。

G&A技

新技 ⇦Ⓟ+Ⓚ+G

相手の攻撃をガードし、肘撃ちで押し返す技。スキがあるので多用は禁物だが、攻撃を返すのにはかかせない技でもある。

from VF2

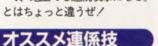
進歩里誇 ⇧Ⓟ+G

「VF3」と違って、「メガミックス」では頻繁に使っていけそうだ。相手の後ろから連続技を叩き込もう。

from VF3

撃歩翻誇 ⇩Ⓟ+G

相手の立ちガードに対してはガード崩し、しゃがみガードに対しては中段攻撃となる強力な技。アキラの主力となる技だ。

オススメ連係技

固まる相手にはこの連係技だ！

冲捶で相手の攻撃をカウンターで止めると、相手は立ちガードで固まりがちになる。そこで立ちガードに有効な撃歩翻誇で相手のガードを崩す。撃歩翻誇のあと、回復されると打撃技はガードされるが、投げに関しては連続攻撃になるぞ。

冲捶 Ⓟ → 撃歩翻誇 ⇩Ⓟ+G → 心意把 ⇦⇨Ⓟ+G

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

浮かした後は安定しておこう

アキラの浮かせ技は揚砲や馬歩衝靠くらいだ。揚砲は技を出したあとのスキが少ないので、相手に反撃されてもかわしをしておけば相手の攻撃をかわせる。うまく相手を浮かせた場合は、再度揚砲か、判定の強い連環腿で攻める。揚砲で浮かせ直した場合は、しつこく揚砲をおいておくと効果的だろう。

相手の受け身をとるタイミングによって、技を重ねるのが難しい。

アキラ技リスト

技名	コマンド	備考
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	
崩捶(ほうすい)	⬇Ⓟ	
昇腿(しょうたい)	Ⓚ	
側腿(そくたい)	⇧Ⓚ	
楊前腿(ようぜんたい)	⬇Ⓚ	
落歩捶(らくほすい)	⇧Ⓟ	小ジャンプ中
落歩斜捶(らくほしゃすい)	⇧Ⓟ	上昇中
跳剰腿(ちょうしたい)	⇧Ⓚ	
落撃双捶(らくげきそうすい)	⬆⇨Ⓟ	
飛弾腿(ひだんたい)	⬆⇨Ⓚ	
登脚(とうきゃく)	⬆Ⓚ	上昇中
斧刃腿(ふじんたい)	⬆Ⓚ	着地際
風門倒壊(ふうもんとうかい)	⬆⇨Ⓚ	
拳背捶(けんはいすい)	Ⓟ	敵が背後
拳背捶(けんはいすい)	⬇Ⓟ	敵が背後
背落劈(はいらくへき)	⇩Ⓟ	敵が背後
背腿(はいたい)	Ⓚ	敵が背後
破膝腿(はしつたい)	⇩Ⓚ	敵が背後
地旋腿(ちせんたい)	⬇Ⓚ	敵が背後
八門開打(はちもんかいだ)	ⓅⓅ	
環捶腿(かんすいたい)	ⓅⓀ	
上歩衝掌(じょうほしょうしょう)	⇦⇨Ⓟ	
上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)	⇨Ⓟ	
裡門頂肘(りもんちょうちゅう)	⇦⇨Ⓟ	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇦⇨⇨Ⓟ	
揚炮(ようほう)	⇩⇧Ⓟ	
猛虎硬爬山(もうここうはざん)	⬇⇨Ⓟ	
白虎双掌打(びゃっこそうしょうだ)	⬇⇨⇨Ⓟ	
馬歩衝靠(まほしょうこう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓚ	
跳山崩捶(ちょうざんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	
貼山靠(てんざんこう)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+G	
独歩頂膝(どっぽちょうしつ)	Ⓚ+G(G離す)	
連環腿(れんかんたい)	⇦⇨ⓀⓀ	
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	
搜下崩捶(そうかほうすい)	⇩Ⓟ+Ⓚ	
開胯(かいこ)	⇦Ⓟ+G	
撃歩翻胯(げきほほんこ)	⇩Ⓟ+G	
修羅覇王靠華山(しゅらはおうこうかざん)	※以下の連続技の総称	
①龍槍式(りゅうそうしき)	⇦Ⓚ+G	
②馬歩頂肘(まほちょうちゅう)	(龍槍式ヒットorガード後)⇨Ⓟ	
③鉄山靠(てつざんこう)	(馬歩頂肘ヒット中)⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	
崩撃雲身双虎掌(ほうげきうんしんそうこしょう)	※以下の連続技の総称	
①崩拳(ほんけん)	Ⓟ+Ⓚ+G	
②鷂子穿林(ようしせんりん)	(崩拳ヒット中)⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	
③双掌(そうしょう)	(鷂子穿林ヒット中)⇩⇨Ⓟ(or⇩⇨Ⓟ)	
倒身搜腿(とうしんそうたい)	Ⓟ+G	敵近く
心意把(しんいは)	⇦⇨Ⓟ+G	敵近く
鷂子穿林(ようしせんりん)	⇦⇨Ⓟ+G	敵近く
大纏崩捶(だいてんほうすい)	⇦⇨Ⓟ+G	敵近く
獅子抱月(ししほうげつ)	⇨Ⓟ+G	敵近く
獅子抱月(ししほうげつ)	⇨Ⓟ+G	壁が背後
進歩里胯(しんぽりこ)	⇧Ⓟ+G	敵近く
順歩翻胯(じゅんほほんこ)	⇦⇩Ⓟ+G	敵近く
弓歩頂肘(きゅうほちょうちゅう)	Ⓟ+G	敵側面から
大浙江(だいせっこう)	Ⓟ+G	敵後ろ向き
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し
単翼頂(たんよくちょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し
上歩衝靠(じょうほしょうこう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し
旋風双鐘(せんぷうそうしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	膝返し
外門頂肘(がいもんちょうちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	肘返し
翻身単打(ほんしんたんだ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓟ返し
双拍手(そうはくしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	下段Ⓚ返し
衝天靠(しょうてんこう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	サマー返し
撃崩捶(げきほうすい)	⇩Ⓟ	ダウン攻撃
槍下炮(そうかほう)	⇧Ⓟ	ダウン攻撃

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

修羅覇王靠華山は連続技だ

修羅覇王靠華山は、相手が「VF」キャラクター、または「バイパーズ」キャラクターの上下のアーマーがない状態のときだと、地上にいる相手にも連続攻撃として使っていける。ちなみに、進歩里誇から修羅覇王靠華山を出すときのように背後から技を出した場合は、アーマーを着た状態の「バイパーズ」キャラクターにも連続攻撃となる。

アーマーを着た状態のバイパーズキャラクターには連続技にならないが、アーマーを脱いだ状態なら連続技にすることが可能だ。アーマーを破壊したら修羅覇王靠華山を狙っていこう。

ただし、修羅覇王靠華山の攻撃力が調整されているため、「VF3」と比べて威力が低い。とはいっても、確実に相手の体力の3分の1を奪うことができるのは大きい。

BAHN 喧嘩番長・バン

1P COLOR 2P COLOR

AM2研デザイナーから

2Pカラーの新しいのを作りました。他のキャラとの兼ね合いもあったんですけど、バンは赤。みたいにすんなり決まりました。

Written by真・大和バンちょ1号

全体的に攻撃力が低くなってしまったが、壁際のでの壁ダメージを利用したコンボは超強力。壁のないステージなら、超衆賭麗斗などで相手を吹っ飛ばして、ダッシュ攻撃でたたみかけろ!!

バンの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

漢の中の漢、喧嘩番長・バンの勝ちポーズは、「FV」と同じで見た目の変化はなく直立不動のままだったりする。しかし、今回の番長はセリフの面で変化を見せている、なんとしゃべるのである！。渋く一言「よわいのう！」。やはり真の漢は渋く決めるべし！

さらに 覚えておきたい固有技

こっ、この技は……

新しく追加された技は2つだが、両方ともどこかで見たことのある技だ。1つは相手の横をとって投げる側面投げの杞憂補懲忠。もうひとつはサターン版「ファイティングバイパーズ」のアレンジバージョンに入っていた、投げ技の真威破だ。この技は慣れないうちはコマンド入力が難しく、これといった使い道はない。しかし、投げ抜け対策として他の投げ技と使い分けをしていくようにしよう。

真威破 敵近く⇧⇨Ⓟ+Ⓖ **新技**

アキラの使うものとほとんど同じ。壁際で使って相手が受け身をした場合、確実に反撃を受けてしまうので注意しよう。

杞憂補懲忠 敵の横近くⓅ+Ⓖ **新技**

相手の側面をとって投げる技だ。威力が低いので無理に狙ってまで使う必要はない。使うとしたらかわしの後などだろう。

激弔般 敵近く⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ **from FV**

この技を決めた後、相手のよろけを誘うことができる。このよろけ中には、怒羅魂圧破を確実に決めることができるぞ。

蛇武流怒羅魂圧破 ⇨⇩⇘Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ **from FV**

怒羅魂圧破の派生技。一発止めは反撃を受けてしまうが、2発目までを出しきれば、その反撃をつぶすことができる。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

一発即死？ イイヤ、瀕死だって

バンの浮かせ技はもちろん拳華火。浮かせた後は、再度拳華火で浮かせ直しを狙うのがセオリー。一歩さがって超衆賭麗斗でふっとばしてやってもいいだろう。また、落ち際に居合い蹴り(速攻足蹴Ⓖキャンセル)を当て、鉄山靠なんてこともできる。この空中コンボを壁際で決めれば大ダメージだ。

拳華火での浮かせ直しは基本中の基本。相手の裏に回り込んで狙ってもいいだろう。

オススメ連係技

バンの基本っしょ？

とりあえず座拳骨で攻めの布石をつくる。そのあとは出の速い中段攻撃の拳華火と下段攻撃の仁義撃闘破で2択をかける。拳華火をガードされたら反撃を受けてしまうが、仁義撃闘破は反撃を受けづらいのでガード&アタックでフォロー。

座拳骨 ⇩Ⓟ

仁義撃闘破 ⇘⬊Ⓟ

肘鉄砲 ⇦Ⓟ

バン技リスト

技名	コマンド	備考
拳骨(げんこつ)	Ⓟ	
肘鉄砲(ひじでっぽう)	⇨Ⓟ	
超衆賭麗斗(スーパーストレート)	➡Ⓟ	
足蹴(あしげ)	Ⓚ	
速攻足蹴(そっこうあしげ)	⇨⇨Ⓚ	
弔般(チョウバン)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
鉄肘(てつヒジ)	⇨Ⓚ	
怒羅魂圧破(ドラゴンアッパー)	⇨⇩⇘Ⓟ	
蛇武流怒羅魂圧破(ダブルドラゴンアッパー)	⇨⇩⇘Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ	
鋼肘(はがねヒジ)	⇨⇨Ⓟ	
肘根暮(ヒジコンボ)	⇨⇨Ⓟ⇨Ⓟ	
肘鉄山(ヒジてつざん)	⇨⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	
仁義撃闘破(じんぎげきとうは)	⇘⬊Ⓟ	
根性肘(こんじょうヒジ)	⇦⇨Ⓟ	
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	
甲破弾(こうはだん)	⇦⇩⇙Ⓟ	
烈甲破弾(れっこうはだん)	⇦⇩⇙ⓅⓅ	
烈火甲破弾(れっかこうはだん)	⇦⇩⇙Ⓟ⇦⇩⇙Ⓟ	
拳華火(こぶしはなび)	⬊Ⓟ	
厄挫鬼苦(ヤクザキック)	⇘Ⓚ	
座拳骨(ざげんこつ)	⇩Ⓟ	
下足蹴(したあしげ)	⇩Ⓚ	
捺苦流鮫魔(ナックルハンマー)	⬆Ⓟ	ジャンプ同時
跳爪先(ジャンプトー)	⬆Ⓚ	ジャンプ同時
空浪淋愚素罰徒(エアローリングソバット)	⬇Ⓚ	空中
浮麗亞爪先(フレアトー)	⬆Ⓚ	着地ぎわ
前鋼亞鬼苦(フロントエアキック)	⬆⇨Ⓚ	空中
鋼亞醍舞(エアダイブ)	⬆⇩Ⓚ	空中
舞降足鬼苦(フレアキック)	⬆⇩Ⓚ	着地ぎわ
後鋼亞鬼苦(バックエアキック)	⬆⇦Ⓚ	空中
前跳爪先(フロントジャンプトー)	⬈Ⓚ	ジャンプ同時
捺苦流鮫魔(ナックルハンマー)	⇧Ⓟ	ジャンプ同時
浪淋愚素罰徒(ローリングソバット)	⇧Ⓚ	ジャンプ同時
跳爪先鬼苦(ジャンプトーキック)	⇧Ⓚ	空中
賽怒鬼苦(サイドキック)	⇧Ⓚ	着地ぎわ
狼喝斗鬼苦(ローカットキック)	⇧⇩Ⓚ	着地ぎわ
中浪淋愚素罰徒(ミドルローリングソバット)	⇗Ⓚ	ジャンプ同時
卸金(おろしがね)	Ⓟ+Ⓖ	敵近く&敵背に背向け
壁投(かべなげ)	Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
骨盤割(こつばんわり)	Ⓟ+Ⓖ	敵背向け
手憂般怒壁砕(タグハンドウォールクラッシュ)	Ⓟ+Ⓖ	壁に背向け&敵近く立ち
刹那落(せつなおとし)	Ⓟ+Ⓖ⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
倒(たおし)	⇨+Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
激弔般(ゲキチョウバン)	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵近く立ち
真威破(しんいは)	⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
止(とどめ)	⇩Ⓟ	敵ダウン中
引導(いんどう)	⇩ⓅⓅ	敵ダウン中
対番足蹴(タイマンキック)	⇩Ⓚ	敵ダウン中
特攻(とっこう)	⇧Ⓟ	敵ダウン中
踵返捺苦流(ターンナックル)	Ⓟ	敵背後
双踵返捺苦流(ダブルターンナックル)	ⓅⓅ	敵背後
踵返鬼苦(ターンキック)	Ⓚ	敵背後
下踵返番治(ローターンパンチ)	⇩Ⓟ	敵背後
下回転鬼苦踵返(ロースピンキックターン)	⇩Ⓚ	敵背後
回転鬼苦踵返(スピンキックターン)	⇧Ⓚ	敵背後&ジャンプ同時
疾走衆賭麗斗(ランニングストレート)	Ⓟ	走り中
奪首鉄山(ダッシュてつざん)	Ⓟ+Ⓖ	走り中
疾走竜狗留(ランニングタックル)	Ⓟ+Ⓚ	走り中
疾走膝(ランニングニー)	Ⓚ	走り中
滑込鬼苦(スライディングキック)	⇩Ⓚ	走り中
跳鬼苦(ホップスピンキック)	⇧Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
疾走飛鬼苦(ランニングジャンプキック)	⇗Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
杞憂補懲忠(きゅうほちょうちゅう)	Ⓟ+Ⓖ	敵側面

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

刹那落じゃなくて……

刹那落のコマンドを少し早めに入力することにより、背後投げの骨盤割が横投げの杞憂補懲忠に変化する。攻撃力こそ低いが、技を決めたときのバンの声は必聴モノだ。見た目も刹那落よりスピーディーなので、フィニッシュ技に使っていくことをオススメしたい。でも、最初の壁投げを抜けられることが多いので決められるチャンスって……いつ？

バンの投げ技といったら刹那落。しかし、攻撃力が低くなっていて、ダウン攻撃も入らない。そのうえ最初の壁投げは投げ抜けされやすい。狙う価値など見当たらないのだが……。

入力タイミングは通常の刹那落より早めだ。先行入力する感じで入力すればいい。「メガミックス」は基本的にコマンド入力が簡単になっているので、難しくはないだろう。

SARAH BRYANT

サラ・ブライアント(截拳道)

Written by鈴木太郎

スキの少ないパンチ系やエルボー系の技でチクチク牽制し、スキを見て強力な蹴り技でドカーンといくのがサラの基本的な戦い方。でも、これはあくまでも基本。豪快に暴れても楽しいですぞ。

1P COLOR

2P COLOR

AM2研デザイナーから

やっぱり胸を綺麗にとかお尻をぷりっ、肌も柔らかくみたいな感じで、皆さんに満足してもらえるよう、相当気を使いました。

サラの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

サラの勝ちセリフにはやっぱり高慢なセリフが。片手を腰にもう一方の手を頭の後ろに持っていき「Better run home to mamma now(とっととお家に帰りなさい)」。拍手をして頭の後ろに手を回し胸を強調しポーズを決める「Yohoo!(ヤッホー!)」の

さらに 覚えておきたい固有技

ピーピーシタケーを覚えました

ガードされると確実に反撃されてしまう技が多いサラだが、スキの少ないコンビネーション技がひとつ追加された。パンチ2発からローキックを出すダブルパンチローキック(?)がそれで、つまり、ジャッキーの技を覚えたってわけだ。性能もほぼ同じなので、牽制やフィニッシュの技として重宝する。アーマー破壊技は2つあるが、おもにコンボライジングキックを狙うことになるだろう。

新技 ⓅⓅ⇩Ⓚ

新技

パンチを2発放ち、その後ローキックを1発つなげるコンビネーション。うまく使って攻撃のバリエーションを増やそう。

コンボライジングキック ⓅⓅⓅ⇗Ⓚ

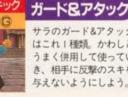
アーマー破壊技

パンチ3発からジャンプしてトーキックをつなげる技。最後のキックがアーマー破壊技になっている。空中コンボ専用技か。

ターンライジングキック 敵背後⇗Ⓚ

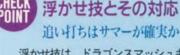
アーマー破壊技

貴重なアーマー破壊技だが、悲しいかなまいちヒットさせにくい。知識のひとつとして覚えておく程度でいいだろう。

サマーソルトキック ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ガード&アタック

サラのガード&アタックはこれ1種類。かわしとうまく併用して使っていき、相手に反撃のスキを与えないようにしよう。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

追い打ちはサマーが確実か

浮かせ技は、ドラゴンスマッシュキャノン、ニーキック、トーキックジャックナイフを状況に合わせて使い分けていこう。追い打ちは、サマーソルトキックを入れるのが簡単で確実。そのほかには、パンチからのコンボ、とくにコンボライジングキックを狙うのが、おもしろくて実用的といえるだろう。

サマーソルトキックを決めるのが確実で簡単。でも、たまには大技を狙ってみよう。

オススメ連係技

下段攻撃を起点にしてみよう

新技のダブルパンチローキックや、ダブルローキックを起点に様々な連係が考えられる。相手の動きのパターンやクセを把握して、そのままサマーソルトキックなどの速い中段攻撃にいくか、かわしてから大技を叩き込むかを決めよう。

ダブルローキック ⇩ⓀⓀ

かわし Ⓔor⇩Ⓔ

ドラゴンスマッシュキャノン ⇗Ⓚ

サラ技リスト

技名	コマンド	備考
ストレートリード	Ⓟ	
スクァトストレート	⇩Ⓟ	
ヴァーティカルフックキック	Ⓚ	
ミドルキック	⇘Ⓚ	
ローキック	⬇Ⓚ	
ジャンピングフックナックル	⬆⇨Ⓟ	上昇中
ドラゴンキック	⬆⇨Ⓚ	下降中
ハイジャンプキック	⬆Ⓚ	
ハイジャンプミドルキック	⬆Ⓚ	上昇中
ハイジャンプヒールキック	Ⓚ	着地ぎわ
ジャンプオーバーキック	⬆⇨Ⓚ	
ステップストレート	⇧Ⓟ	上昇中
ステップフックキック	⇧Ⓚ	
ステップヒールキック	⇧Ⓚ	着地際
ラウンドキック	⇧Ⓚ+G	
ステップラウンドキック	⇨Ⓚ+G	
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	
バックキックスピンターン	⇦⇦Ⓚ	
スピンターンキック	⬇⇨Ⓚ	
ダブルスピンキック	⬇⇨ⓀⓀ	
ターン・ナックル	Ⓟ	敵背後
ターン・ローストレート	⇩Ⓟ	敵背後
ターン・キック	Ⓚ	敵背後
ドラゴンキック	⇨Ⓚ	敵背後
ターン・ライジングキック	⇗Ⓚ	敵背後
ターン・ロースピンキック	⇩Ⓚ	敵背後
ムーンサルト	⇧Ⓟ	移動技
ムーンサルト	⇩Ⓟ	移動技
ヒールキックムーンサルト	⇧(or⇩)ⓀⓅ	移動技
スナップサイドチョップ	⇘Ⓟ	
パンチハイキック	ⓅⓀ	
パンチサイドキック	Ⓟ⇨Ⓚ	
ジャブストレート	ⓅⓅ	
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ(orⓅⓅ⇩Ⓟ)	
コンボ・ライジングニー	ⓅⓅⓅⓀ	
コンボ・サマーソルトキック	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	
コンボ・ライジングキック	ⓅⓅⓅ⇗Ⓚ	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	
エルボーサイドチョップ	⇨Ⓟ⬊Ⓟ	
エルボーヒールソード	⇨Ⓟ⇨Ⓚ	
ダブルジョイントバット	⇨ⓅⓀ	
サマーソルトキック	⇦Ⓚ	
ドラゴンスマッシュキャノン	⇗Ⓚ	
フルスピンダイブ	⇗(⇗)Ⓚ	
ニーキック	⇨Ⓚ	
ダブルステップニー	⇨Ⓚ⇨Ⓚ	
ダッシュニー	⇨⇨Ⓚ	
ライジングニー	⬇⇨Ⓚ	
ライジングニーコンボ	⬇⇨ⓀⓀ	
ランニングニー	Ⓚ+G	走り中
スピンキック	Ⓚ+G	
サイドフックキック	⇨Ⓚ+G	
スピンエッジキック	⇘Ⓚ+G	
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+G	
トルネードキック	⇗Ⓚ+G	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+G	
ロースピンキック	⇙Ⓚ+G	
ハイキック・ストレート	ⓀⓅ	
ダブルスラストキック	ⓀⓀ	
ダブルキック	⇗Ⓚ	
イリュージョンキック	⬊ⓀⓀ	
イリュージョンジャックナイフ	⇘ⓀⓀ⇨Ⓚ	
イリュージョンローキック	⇘ⓀⓀ⇩Ⓚ	
ミラージュキック	⬊ⓀⓀⓀ	
ジャックナイフキック	⇘Ⓚ	
ジャックナイフサイドキック	⇘ⓀⓀ	
トーキック	⇩Ⓚ	
トーキックジャックナイフ	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	
フロントスープレックス	Ⓟ+G	
ネックブリーカードロップ	⇦⇨Ⓟ+G	
ライトニングニースマッシュ	⇨Ⓟ+G	
ライトニングニースマッシュ	⇨Ⓟ+G	壁が正面
レッグホールドスロー	⇩⇘Ⓟ+G	
シェルブレイクエルボー	Ⓟ+G	敵側面
ローリングフェイスクラッシュ	⇦Ⓟ+G	
バックドロップ	Ⓟ+G	敵後ろ向き
バックドロップ	Ⓟ+Ⓚ+G	敵後ろ向き
サッカーボールキック	⇧Ⓚ	敵ダウン中
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ハイジャンプニースタンプ	⬆Ⓟ	敵ダウン中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

いわゆる"シュンプリ"ができる!!

ダブルスピンキックの1発目のキックをキャンセルし、瞬間的に振り向くテクニック、"シュンプリ"が可能になっている。振り向いた後は、ターンロースピンキックかターンライジングキックを狙うべし。

しゃがみダッシュから振り向いて、ターンロースピンキックへつなぐのが基本。この連携をエサに、かわし動作で再び正面を向いてエルボーなどの中段攻撃を繰り出すのも有効だ。

HONEY

コスプレギャル・ハニー

AM2研デザイナーから

2Pカラーが黄色になっています。黄色を着られるのは彼女しかなかったんですよ。黄色いキャラって。

Written byねこぱんちmkⅢ

衣装とともに技まで増えちゃってますな。でも、戦いかたのバリエーションが増えたわけではないので、やることは変わらないっしょ。ニャアと突いてミャアと投げ、やんと追い打ち。これ基本。

ハニーの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

コスプレをして戦うハニーの勝ちポーズはどれをとってもかわいらしいものばかり。両手を頭の上に持っていきクルクル回って投げキッスや、その場でジャンプしながらガッツポーズと、喜びをそのまま体で現しているという感じがとってもプリチーだ。

さらに 覚えておきたい固有技

ハニーDDTがいい感じ

従来の技に加えて、横からの投げ技以外にも新たな技が幾つか付け加えられた。とはいってもサターンアレンジ版で入っていた技が多いので、目新しさはあまりない。しかし、回転系の技や前進しながら入力できる投げ技など、あればあったで大助かりな技ばかりなので、ありがたく使っていこう。なかでもハニーDDTが入力的にいい感じだ。ゴートゥヘブンが出せない人は、これを使うといい。

新技 新技 Ⓟ+Ⓚ

踏み込んで相手のボディにチョップを入れる中段攻撃だ。出るのは速いが硬直は長い。相手のかわしに合わせられる。

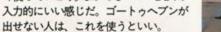
新技 チェインリアクション ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ

キャットスクラッチから回し蹴りにつなげる。最後の回し蹴りはアーマー破壊技だ。かわし行動の相手に合わせていこう。

新技 スワローツイスター 敵近く⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

攻撃力はゴートゥヘブンやハニーDDTよりも劣るが、投げた後にダウン攻撃での追い打ちが決まる。確実に入れたい。

新技 ハニーDDT 敵近く⇨⇩Ⓟ+Ⓖ

相手の頭を抱え込んで、そのまま倒れ込む投げ技だ。入力上、前進しながら出せるので、とっさのときはこれで投げる。

オススメ連係技

これといった連係はないのよ

ハニーは浮かせてナンボのキャラクターだ。そのため、地上での安定した連係をあんまり持っていない。つなげるなら下段から中段へ移行していくか、背後へ回り込んでコンビネーションを入れていくか。そのどちらかだろう。

ダブルローキック ⬇ⓀⓀ → トーキックキャットヒール しゃがみ→立ち途中ⓀⓀ+Ⓖ → ハニーDDT 敵近く⇨⇩Ⓟ+Ⓖ

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

浮かせちゃえば人生いろいろ

浮かせ技はキャットアッパーとジャックナイフキックの2種類が有効だが、主力は出るのが速いキャットアッパーだろう。浮かせた後はハニーエアリアルで投げてしまうのが理想型だ。しかし、受け身や反撃で防がれることも想定して、回り込んでの浮かせ直しやコンボキャットキックも混ぜていく。

空中投げ希望だが、キャットアッパーの硬直も長くて、そうそううまくはいかない。

ハニー技リスト

技名	コマンド	備考
キャットスナップ	Ⓟ	
キャットパット	ⓅⓅ	
ウォールザップ	ⓅⓅⓅ	壁近くヒット後
キャットスクラッチ	ⓅⓅⓅ	
コンボキャットキック	ⓅⓅⓅⓀ	
コンボローキック	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	
スナップハイキック	ⓅⓀ	
ブロックスラップ	⇦+Ⓟ	
ハイキック	Ⓚ	
ジャックナイフキック	Ⓚ+Ⓖ	
ハニースイング	⇨Ⓟ	
ハニートリプル	⇨ⓅⓅⓅ	
キャットスラップ	⇨⇨Ⓟ	
ライジングキャットアッパー	⇨⇩⬂Ⓟ	
キャットアッパー	⬂Ⓟ	
ディップ・ザ・レッグ	⬂⬂Ⓟ	
キャットアッパー	⬊Ⓟ	しゃがみOK
ビーチアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
ダブルビーチアタック	Ⓟ+Ⓚ+ⒼⓅ+Ⓚ+Ⓖ	
トーキック	Ⓚ	しゃがみ→立ち途中
トーキックスコルピオン	ⓀⓀ	しゃがみ→立ち途中
トーキックキャットヒール	ⓀⓀ+Ⓖ	しゃがみ→立ち途中
トーキックキャットサマー	Ⓚ⇧Ⓚ	しゃがみ→立ち途中
スコルピオンアタック	⬂Ⓚ	
キャットテイル	⇩Ⓚ	
キャットテイルハイ	⇩ⓀⓀ	
ブロックボンバー	⇦Ⓚ	
ロースナップ	⇩Ⓟ	
エイ	⇩Ⓟ	敵ダウン中
エイエイ	⇩ⓅⓅ	敵ダウン中
エイエイエイ	⇩ⓅⓅⓅ	敵ダウン中
エイエイエイエイ	⇩ⓅⓅⓅⓅ	敵ダウン中
エイエイエイエイエイ	⇩ⓅⓅⓅⓅⓅ	敵ダウン中
ローパンチローキック	⇩ⓅⓅ	
キャットバロウ	⇩⇩Ⓚ+Ⓖ	
ローキック	⬇Ⓚ	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	
レッグビート	⬇ⓀⓀⓀ	
ダブルローキック&ディップ	⬇ⓀⓀ⇩Ⓟ	
ローレッグビート	⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ	
キャットハンマー	⬆Ⓟ	ジャンプ同時
キャットハンマー	⬆Ⓟ	空中
ジャンプトー	⬆Ⓚ	ジャンプ同時
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中
フレアトー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中
フレアキック	⬆⇩Ⓚ	着地ぎわ
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	空中
フロントジャンプトー	⬈Ⓚ	ジャンプ同時
ナックルハンマー	⇧Ⓟ	ジャンプ同時
キャットサマーキック	⬁Ⓚ	ジャンプ同時
ローリングソバット	⇧Ⓚ	ジャンプ同時
ホッピングキック	⇧Ⓚ	空中
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	着地ぎわ
ミドルローリングソバット	⇧Ⓚ	ジャンプ同時
ベリベリチェック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵背向け
バックウォールラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	敵近く&敵背に背向け
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	敵近く
バックスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	敵背向け
タグハンドウォールクラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	敵に背向け&敵近く
フォークスルー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵近く
キャットホイール	⇩⇨+Ⓟ+Ⓖ	敵近く
ゴートゥヘブン	⇧⇨+Ⓟ+Ⓖ	敵近く
ハニーDDT	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	敵近く
スワローツイスター	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く
ハニーエアリアル	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	両者空中
バックウォールスロー	⇦Ⓟ+Ⓖ	敵近く
パールティングホース	⇩Ⓟ	敵近く
スピットキック	⇩Ⓚ	敵ダウン中
スピンランディング	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ターンスナップ	Ⓟ	敵背後
ターンダブルスナップ	ⓅⓅ	敵背後
ターンキック	Ⓚ	敵背後
ローターンスナップ	⇩Ⓟ	敵背後
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	敵背後
スピンキックターン	⇧Ⓚ	敵背後&ジャンプ同時
ランニングストレート	Ⓟ	走り中
ランニングビーチアタック	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	走り中
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	走り中
ランニングニー	Ⓚ	走り中
スライディングキック	⇩Ⓚ	走り中
ランニングキャットサマー	⇩Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
ランニングジャンプキック	⇩Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
クライムウォール	⬆Ⓟ	ジャンプ中壁接触
ウォールダイブ	⬆Ⓟ	壁登り中
キャットトラストスロー	Ⓟ+Ⓖ	敵側面

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

他の新技の使いどころ

新技Ⓟ+Ⓚはその後にケツがつながり、さらにアッパーなどへつながる。新技単独では硬直が長いので、必ず他の技へつなげよう。あとは横技だが、これは攻撃力が低いので、あえて使う必要はない。

PAI-CHAN
パイ・チェン(燕青拳)

AM2研 デザイナーから
パイはすんなり決まっちゃったキャラですね。柄も細かいところのテクスチャーの所を、注意して作っていたキャラですね。

Written by鈴木太郎

上段、中段、下段それぞれに頼りになる技があるパイ。決め手には欠けるが、それはプレイヤーの腕前ひとつでどうにでもなるはず。使い手の力量が問われるテクニカルなキャラクターといえる。

パイの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

パイの勝ちポーズは、演舞をした後に両手を構えて「あなたにはクンフーが足りないわ！」。もう1つが「VF3」の時にもあった伸びをする勝ちポーズだ。これは最近のパイのかわいらしさを象徴しているポーズと言えるだろう。ハニーに負けてられないよね。

さらに 覚えておきたい固有技
空中コンボで高端脚を狙え

高端脚がアーマー破壊技になっている。この上なくヒットさせにくい技だが、「バイパーズ」のキャラクターが相手のときは、必要な技となるので使いどころを考えよう。浮かせてから、または崩し技の擊燕掛塔からの追い打ちとして狙ってみるといい。燕子双掌は「VF3」とは違い、ヒットさせると相手は必ず浮くので、空中での追い打ちを狙ってみよう。当然、そのまま飛燕弾腿に繋げるのもありだ。

高端脚 ⇨⇨Ⓚ　アーマー破壊技

リーチはあるが、いかんせん上段技なので使い勝手は悪い。連環高端脚の最後のキックも、もちろんアーマー破壊技だ。

燕子双掌 ⇨⇨Ⓟ　from VF3

普通に飛燕弾腿に繋ぐよりも、この技だけをヒットさせて相手を高く浮かせ、追い打ちを狙ったほうがおもしろいだろう。

新技 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　ガード&アタック技

気合とともに放たれる強烈な回し蹴り。当然、ガードされると反撃は免れないので、使いどころには十分気をつけるべし。

飛燕翻膀 ⇧Ⓟ+Ⓖ　from VF3

ダメージはないが相手の背後を取ることができる投げ技。この技の後、浮かせ技の高蹴腿をほぼ確実に決めることができる。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応
高蹴腿でもう1回浮かせろ！

出の速い高蹴腿と、上段攻撃をスカすことができる燕子双掌で浮かせ技は決まり！ 蒼下連捶掌も、しゃがみガード気味の相手になら有効だ。追い打ちは、高蹴腿か高端脚が入力も簡単で決めやすい。高蹴腿をヒットさせれば、もう1度相手を浮かせ直すことができるので、再び追い打ちを狙うべし。

ポンポンポーンとお手玉ならぬ、お足玉を決めてあげましょう。壁際なんかでどう？

オススメ連係技
迷うことなくイッキにつなげ

雷撃掌や蒼下連捶などの速い技を起点にして、途中に穿冲拳、上歩冲掌などのスキのない技を挟み、最後に投げ技や浮かせ技である高蹴腿や燕子双掌に繋げるのが基本。ただし、ガード&アタックや当て身のエジキになりやすいので注意。

蒼下連捶 ⇧ⓅⓅ

上歩冲掌 ⇦Ⓟ

燕子双掌 ⇨⇨Ⓟ

パイ技リスト

技名	コマンド	備考
冲拳(ちゅうけん)	Ⓟ	
掃冲拳(そうちゅうけん)	⬇Ⓟ	
高蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ	
旋中腿(せんちゅうたい)	⇧Ⓚ	
旋截腿(せんさいたい)	⇨Ⓚ	
落擊双拳(らくげきそうけん)	⬆⇨Ⓟ	
飛燕鷹蹴(ひえんようしゅう)	⬆⇨Ⓚ	
飛燕廻脚(ひえんかいきゃく)	⬆Ⓚ	
飛燕踏脚(ひえんとうきゃく)	⬆Ⓚ	
燕翔斧刃脚(えんしょうふじんきゃく)	⬆Ⓚ	着地ぎわ
燕背翔(えんはいしょう)	⬆⇨Ⓚ	
鷹弾圏捶(とうだんけんすい)	⇧Ⓟ	
鷹空双掌(とうくうそうしょう)	⇧Ⓟ	
側蹴腿(そくしゅうたい)	⇧Ⓚ	
飛刺腿(ひしたい)	⇧Ⓚ	
側蹴腿(そくしゅうたい)	⇧Ⓚ	着地ぎわ
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⇧Ⓚ	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⇧ⓀⓀ	
背冲腿(はいちゅうたい)	Ⓚ	敵背後
座架旋腿(ざかせんたい)	⇨Ⓚ	敵背後
背崩捶(はいほうすい)	Ⓟ	敵背後
背連崩捶(はいれんほうすい)	⇨Ⓟ	敵背後
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	⇨Ⓚ	敵背後
転身背転脚(てんしんはいてんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	敵背後
背転脚(はいてんきゃく)	⇨Ⓚ+ⒼⓀ	敵背後
裏圏捶(りけんすい)	⇨Ⓟ	
上歩冲掌(じょうほちゅうしょう)	⇨Ⓟ	
穿冲拳(せんちゅうけん)	⇨Ⓟ	
燕子双掌(えんしそうしょう)	⇨⇨Ⓟ	
飛燕弾腿(ひえんだんたい)	⇨⇨ⓅⓀ	
燕青虎双破(えんせいこそうは)	⬇⇨Ⓟ	
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	
雷擊掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	
連環高端脚(れんかんこうたんきゃく)	ⓅⓅⓅ➡Ⓚ	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	
蒼下捶(そうかすい)	⇧Ⓟ	
蒼下連捶(そうかれんすい)	⇧ⓅⓅ	
蒼下連捶脚(そうかれんすいきゃく)	⇧ⓅⓅⓀ	
蒼下連捶掌(そうかれんすいしょう)	⇧ⓅⓅ⇨Ⓟ	
高端脚(こうたんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+Ⓖ	
燕陣旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ→立ち中に)Ⓚ	
背転脚(はいてんきゃく)	⇨Ⓚ	
連旋背転脚(れんせんはいてんきゃく)	⇨Ⓟ⇨Ⓚ	
転身背転脚(てんしんはいてんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇Ⓚ+Ⓖ	
翻身掃脚(ほんしんそうきゃく)	⇧Ⓚ+Ⓖ	
虎燕擺脚(こえんはいきゃく)	ⓀⓀ	
燕舞連脚(えんぶれんきゃく)	⇨Ⓚ+Ⓖ	
連下旋腿(れんかせんたい)	⇨ⓀⓀ	
連旋掃脚(れんせんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ	
翻身跳端脚(ほんしんちょうたんきゃく)	(走り中)Ⓚ	
転身掃倒(てんしんそうとう)	Ⓟ+Ⓖ	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	
倒身陰掌(とうしんいんしょう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	
旋風燕陣(せんぷうえんじん)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	
天地頭落(てんちとうらく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	
空烈天鳳(くうれつてんほう)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	
擊燕掛塔(せいえんかとう)	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	
飛燕翻膀(ひえんほんこ)	⇧Ⓟ+Ⓖ	
背身挑掌(はいしんちょうしょう)	Ⓟ+Ⓖ	敵側面
燕風輪翔(えんふうりんしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	崩し投げ
春燕掛塔(しゅんえんかとう)	Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き
前蹴後転脚(ぜんしゅうこうてんきゃく)	(春燕掛塔後)Ⓚ+Ⓖ	
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し
飛燕擺柳(ひえんはいりゅう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	肘返し
架脚旋転(かきゃくせんてん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し
膝転倒海(しつてんとうかい)	⇧Ⓟ+Ⓚ	膝蹴り返し
翻身螺旋蹴(ほんしんらせんしゅう)	(螺旋按掌時)Ⓟ+Ⓖ	螺旋按掌返し
燕蹴雷擊(えんしゅうらいげき)	⇧Ⓟ	敵ダウン
燕蹴高雷擊(えんしゅうこうらいげき)	⬆Ⓟ	敵ダウン
雷陰掌打(らいいんしょうだ)	⇧Ⓟ	敵ダウン

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

多彩な浮かせ技を駆使せよ

高蹴腿、燕子双掌、蒼下連捶掌は浮かせ技としてたいへん重宝する。高蹴腿は飛燕翻膀から出せばほぼ確実にヒットし、燕子双掌は「VF3」とは異なりヒットすれば相手は必ず浮くという特性があるので覚えておこう。追い打ちは、アーマー破壊技の高端脚か連環高端脚を狙ってみたい。また、ダッシュ攻撃の翻身跳端足も「VF3」とは異なり、中段攻撃になっている。出がやや遅いという難点はあるが。

身軽さがパイの武器のひとつ。このように壁を蹴ってジャンプすることや、壁の上に乗っちゃうこともできます。ピョンピョンピョーンっとね。

RAXEL
バトルロッカー・ラクセル

AM2研 デザイナーから

今回も処理が厳しかったので、モデルの方とかにも気を使ってもらいました。2Pカラーは結構すんなり決まっちゃいましたね。

Written by デトロイトラクセル

プレイのために髪の色が変化するラクセル。こんな派手なロッカーを使うんだったら、当然勝ちかたも派手じゃなきゃ駄目でしょ。派手にギターを振り回して、派手に相手をブッ飛ばそうぜ!!

ラクセルの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

さすがはロッカー、勝ちポーズにもその心が現れている。まずは、両膝をつき、空に手を高くかかげて、「イヤー」と叫ぶという、いかにもなポーズだ。もう片方は少し地味で、小さくガッツポーズをするだけという、ロッカーらしからぬ(?)勝ちポーズ。

さらに 覚えておきたい固有技
ギターでガンガン殴ったれ!!

新技がいくつか入ったラクセル。どの技もギターを使ってぶん殴るものばかりだ。武器を使っているためか、技のリーチがかなり長く、相手と少々離れていようが当たってくれる。他はあまり変わらないので、従来通りの攻めが可能だ。相手を吹き飛ばせるライトハンドで壁際に押し込み、強烈な空中コンボを叩き込む。最後はカッコよくなったデトロイトロックダウンで決めよう。

新技 ⇧Ⓖ⇩Ⓟ — 新技

両腕でギターを持ち相手を殴る。ギターのリーチを最大限に生かした攻撃。空中コンボにも組み込みやすい使える技だ。

デススピントラスト ⇨⇩⇧Ⓟ⇨⇨Ⓟ — 新技

1発目のアッパーで相手を浮かせて、ギターを使って突き刺す。相手が空中で受け身を取ったら、軽くディレイをかけろ。

デトロイトロックダウン ⇧Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ — from FV

とにかく見た目がカッコいい投げ技。コマンドは少々難しいが、是非とも狙っていきたい。ダメージもなかなか高い。

ライトハンド ⇨ⓅⓅⓅ — from FV

肘から派生するコンボ。1発目の肘がヒットすれば残りも当たってくれる。相手を吹き飛ばせるので、これで壁に追い詰めよう。

オススメ連係技
とりあえず殴っとけ

PKキャンセルからの素早い攻めはラクセルの基本だ。ここから投げ技と中段攻撃の2択をかける。踏み込みながら出る中段のダブルアッパーで相手を浮かせたら、新技で相手をブッ叩こう。多少間合いが離れていてもお構いなしだ。

ジャブハイキック(キャンセル) ⓅⓀⒼ

ダブルアッパー ⇧ⓅⓅ

新技 ⇧Ⓖ⇩Ⓟ

CHECK POINT 浮かせ技とその対応
浮かせればキッツイコンボ

浮かせ技として使っていく技はスカイスクリーマーがベスト。ほかの技もけっこう使えるが、スカイスクリーマーほど相手を高く浮かせられない。相手を浮かせたらPKキャンセルからアーマー破壊技のデススピン・ローラーを決めよう。ダメージも高いので、実戦向きなコンボと言える。

相手が空中で受け身を取ったら、さらにもう1発食らわせてやる。当然の行為だ。

ラクセル技リスト

技名	コマンド	備考
ジャブ	Ⓟ	
ライトスピン	ⓅⓅ	
ライトスルー	ⓅⓅⓅ	
ライトスルースクワッシュ	ⓅⓅⓅ	壁近くⓅⓅヒット
ルックス・ザット・キル	ⓅⓅⓀ	
ジャブハイキック	ⓅⓀ	
ライトニングアッパー	⇨Ⓟ	
ハイキック	Ⓚ	
バックオフ・ディッチ	ⓀⓀ	
デススピンキック	⇨Ⓚ+Ⓖ	
デススピン・スラッシュ	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⇧⇨Ⓚ	
デススピン・ローラー	⇨Ⓚ+Ⓖ⇩⇧⇨Ⓚ⇨⇩⇧⇩⇨Ⓚ	
バックオフ・キック	➡Ⓚ	
エルボーカット	⇨Ⓟ	
ナックルブラッククロウ	⇨ⓅⓅ	
ライトハンド	⇨ⓅⓅⓅ	
ナックルクロウキック	⇨ⓅⓀ	
ギタートラスト	⇨⇨Ⓟ	
アッパー	⇧Ⓟ	
ダブルアッパー	⇧ⓅⓅ	
フライングV	⇧⇧Ⓟ	
フライングスクリュー	⇧⇧ⓅⓅ	
スカイスクリーマー	Ⓚ+Ⓖ	
キックアウェイ	⇨Ⓚ	
ミドルキック	⇧Ⓚ	
モーター・クルー	⇧ⓀⓅ	
ブロックバスター	⇦Ⓚ	
シットジャブ	⇩Ⓟ	
スタンディングハイキック	Ⓚ	しゃがみ→立ち
デススピンコンボ	⇧ⓀⓅ⇨Ⓚ+Ⓖ	
ロースピンコンボ	⇧ⓀⓅ⇩Ⓚ+Ⓖ	
ローサイドキック	⇩Ⓚ	
スライディングキック	⇩Ⓚ+Ⓖ	
ジャンプハンマージャンプ	⬆Ⓟ	同時
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	空中
ジャンプトージャンプ	⬆Ⓚ	同時
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中
フレアトー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
フロントジャンプトージャンプ	⬆⇨Ⓚ	同時
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中
フレアキック	⬆⇩Ⓚ	着地ぎわ
バックエアキック	⬆⬅Ⓚ	空中
ホッピングハンマー	⇧Ⓟ	ジャンプ同時
サマーソルトキックジャンプ	⇦Ⓚ	同時
ローリングソバットジャンプ	⇧Ⓚ	同時
ホッピングキック	⇧Ⓚ	空中
レッグキラー	⇧⇩Ⓚ	着地ぎわ
ウォールスクワッシュ	Ⓟ+Ⓖ	敵近く&敵壁に背向け
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
デスドロップ	Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き
タグハンドウォールクラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	敵に背向け&敵近く立ち
デスキャノン	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
デンジャラスノイズ	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
デトロイトロックダウン	⇧Ⓖ⇩Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
ギタークラッシュ	⇩Ⓟ	敵ダウン中
スピットキック	⇩Ⓚ	敵ダウン中
グレイブポスト	⇩⇩Ⓟ	敵ダウン中
フライングタスク	⇧Ⓚ	敵ダウン中
ターンパンチ	Ⓟ	敵背後
ターンパンチジャブ	ⓅⓅ	敵背後
ターンキック	Ⓚ	敵背後
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	敵背後
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	敵背後
スピンキックターン	⇧Ⓚ	敵背後&ジャンプ同時
ランニングストレート	Ⓟ	走り中
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	走り中
ランニングニー	Ⓚ	走り中
スライディングキック	⇩Ⓚ	走り中
ランニングサマーソルト	⇦Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
ランニングジャンプキック	⇨Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
スライディングレッグシザース	Ⓟ+Ⓖ	敵側面

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

ヤッパこれが重要でしょ

立ちガードの堅い相手や、空中コンボに使っていくと効果抜群のデススピン・ローラー。相手のアーマーも破壊できるしダメージもでかい。こんな便利な技はガンガン使うに決まってるでしょ。相手の立ちガードを誘うために、ダブルアッパーなどの中段攻撃を使っていくのも非常に有効だ。浮いた相手に対しては、つま先がギリギリあたるくらいの間合いで使うのがベスト。相手のアーマーを剥ぎ取るのだ。

相手のアーマーが無い状態でヒットさせればもう勝ったも同然。相手の受け身のタイミングに注意して、空中コンボへ組み込んでいこう。

ジャッキー・ブライアント（截拳道）

JACKY BRYANT

AM2研デザイナーから

ジャッキーは、グローがかかったことによって変わったところを調整しなくちゃいけなかったので少し時間がかかりましたね。

Written by邪気ジャッキー

上、中、下段に振り分けられた手数の多いコンビネーション技が身上のジャッキー。総じて下段の攻撃が弱体化しているけど、そのぶんサマーソルトキックが万能化している。これはいけるかも。

ジャッキーの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

ジャッキーは「VF3」にあった、小さな蹴りを出しながら回転して鼻をかき、そして「No way you can stop here!（俺を止めることはできん！）」と格好良く決める勝ちポーズと、2回蹴りを出したあとにポーズを決め「イエー」という物の2通り。

さらに 覚えておきたい固有技

手数が多いのがよし

「3」から移行してきたなかで、使い勝手のいいものをセレクトしてみた。中段、下段へと攻撃を振るようになっている、いわゆる"削り技"は、全弾当てる必要はなく、対戦相手に攻撃権を与えずに、それでいてペースを維持しながら戦うのに大いに役立ってくれる。コンビネーションを途中で止めたりするのも、非常に効果的。また、ライトニングキックにも注目。出の速い中段として活用すること。

エルボーナックルロースピンキック ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ　from VF3

中段から始まり、最後は下段で終わることを考慮に入れるだけで、使い方の幅は必然的に広がる。その後、かわしなどを。

コンボエルボーナックルロースピンキック ➡ⓅⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ　from VF3

ジャッキー最大の多段コンビネーション技。エルボーナックルロースピンキックにパンチ2発が加わったと考えればよい。

サディスティックハンギングニー 敵近く⇩⇦Ⓟ+Ⓖ　from VF3

コマンドの性質上、一瞬ではあるが、相手の上段攻撃を身をかがめ、しゃがんでかわすことが可能。投げ抜け対策で使い分け。

ライトニングキック ⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ　追い打ち技

出が早く、空中で受け身を取る相手に対して、幾度となく追い打ちがかけられる。5発目がヒットすると激しい落雷音が！

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

ニーキックでビョーンとね

もともと相手を大きく浮かせる技としては、ニーキックがあるが、これがまた極端に相手を浮かせられることになった。相手の受け身に合わせてサマーソルトキックを合わせていくのが最も無難な選択だが、芸がないと言われれば返答に窮する。それでもアーマー破壊技としての特性は見逃せないか。

ここから前ダッシュをかけて、ライトニングキックもいい。相手次第では入り続ける。

オススメ連係技

ビートナックルは止められても可

ビートナックルは、相手にガードされた瞬間に次の技をつなげることで、コンビネーション技を出し続けることが可能だ。ビートコンボバックナックルはその代表的な技で、同技を見てしゃがむ相手に対して、容赦のない乱打を叩き込む。

ビートコンボバックナックル Ⓟ+ⓀⓅ

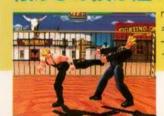
ライトニングエルボー ⇨Ⓟ

コンボエルボースピンキック ➡ⓅⓅ⇨Ⓟ

ジャッキー技リスト

技名	コマンド	備考
ストレート・リード	Ⓟ	
スクワット・ストレート	⇩Ⓟ	
ヴァーティカル・フック・キック	Ⓚ	
ミドルキック	⇘Ⓚ	
トーキック	⇩Ⓚ	
ローキック	⬇Ⓚ	
ジャンピングフックナックル	⬆⇨Ⓟ	遠距離
ハイジャンプドロップキック	⬆⇨Ⓚ	
ハイジャンプミドルキック	⬆Ⓚ	
ハイジャンプキック	⬆Ⓚ	上昇中
ハイジャンプヒールキック	⬆Ⓚ	着地ぎわ
ジャンプオーバーキック	⬆⇨Ⓚ	
ステップストレート	⇧Ⓟ	
エルボー	⇧Ⓟ	上昇中
ステップフックキック	⇧Ⓚ	上昇中
ステップヒールキック	⇧Ⓚ	着地際
サイドフック・ターン	⇦⇦Ⓟ	
スピニングキック・ターン	⇦⇦Ⓚ	
ターン・ナックル	Ⓟ	敵背後
ターン・ナックルスピニングキック	ⓅⓀ	敵背後・遠距離
ターン・ナックルサイドキック	ⓅⓀ・	敵背後・近距離
ターン・ナックルロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	敵背後
ターン・スラントバックナックル	⇩Ⓟ	敵背後
ターン・スラントロースピンキック	⇩ⓅⓀ	敵背後
ターン・キック	Ⓚ	敵背後
ターン・ロースピンキック	⇩Ⓚ	敵背後
ターン・ロースピンキック	⬇Ⓚ	敵背後
スイッチステップ	⇩⇩	軸足組み替え
スマッシュフック	⇦Ⓟ	
フックコンボ2	⇦ⓅⓅ	
トリプルフック	⇦ⓅⓅⓅ	
ライトニングストレート	⇦ⓅⓅ⇨Ⓟ	
ライトニングフック	⇦ⓅⓅⓅⓅ	
スピニング・バックナックル	⇦Ⓟ	
ダブルスピンナックル	⇦ⓅⓅ	
スピニング・アームキック	⇦ⓅⓀ	
スピニング・スラントバックナックル	⇦Ⓟ⇩Ⓟ	
スピニング・ロースピンキック	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	
パンチスピンキック	ⓅⓀ	
パンチロースピンキック	Ⓟ⇩Ⓚ	
ジャブストレート	ⓅⓅ	
フラッシュピストンパンチ	ⓅⓅⓅ	
パンチハイキック	➡ⓅⓀ	
ダブルパンチスナップキック	ⓅⓅⓀ	
ジャブダブルストレート	ⓅⓅ⇩Ⓟ	
ジャブストレートバックナックル	ⓅⓅ⇦Ⓟ	
コンボ・バックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	
コンボ・エルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	
コンボ・エルボースピンキック	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	
コンボ・エルボーナックルスピンキック	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅⓀ	
コンボ・エルボーナックルロースピンキック	➡ⓅⓅ⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	
ダブルパンチニーキック	ⓅⓅ⇨Ⓚ	
ダブルパンチロースピンキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	
エルボーバックナックル	⇨ⓅⓅ	
エルボースピンキック	⇨ⓅⓀ	
エルボーナックルスピンキック	⇨ⓅⓅⓀ	
エルボーナックルロースピンキック	⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	
ビートキックスピン	Ⓟ+ⓀⓀ	
ビート&バックナックル	Ⓟ+ⓀⓅ	
ビート&ナックルスピン	Ⓟ+ⓀⓅⓀ	
ビート&ナックルロースピン	Ⓟ+Ⓚ⇩Ⓚ	
スピニングキック	Ⓚ+G	
スピニングキック・ロースピンキック	Ⓚ+G⇩Ⓚ+G	
ダブルスピニングキック	ⓀⓀ	
2ウェイスピンキック	Ⓚ⇩Ⓚ	
キックバックナックル	ⓀⓅ	
コンボ・ナックルスピンキック	ⓀⓅⓀ	
コンボ・ナックルロースピン	ⓀⓅ⇩Ⓚ	
ニーキック	⇨Ⓚ	
トーキック	⇩Ⓚ	
ダッシュハンマーキック	⇨⇨Ⓚ	
サイドフックキック	⇦Ⓚ	
サマーソルトキック	⇖Ⓚ	
ミドルスピンキック	⇦⇨Ⓚ+G	
スピンヒールソード	⇦Ⓚ+G	
ダブルミドルキック	⬊ⓀⓀ	
ライトニングキック	⇩Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	
ライトニングストーム	⇘Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀⓀ	
ライトニングロー	⇘Ⓟ+ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	
スラントバックナックル	⇙Ⓟ	
レッグスライサー	⇩Ⓚ+G	
スラントロースピンキック	⇙ⓅⓀ	
ダブルローキック	⬇ⓀⓀ	
ノーザンライトボム	Ⓟ+G	
ネックブリーカードロップ	⇨⇨Ⓟ+G	
ニーストライク	⇨⇨Ⓟ+G	
サディスティックハンギングニー	⇙⇦Ⓟ+Ⓚ	
ウォールフェースクラッシュ	⇨⇨Ⓟ+G	壁が前
ネックスラッシング	Ⓟ+G	敵側面
フェースクラッシャー	Ⓟ+G	敵後ろ向き
ジャンピングニースタンプ	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ハイジャンピングニースタンプ	⬆Ⓟ	敵ダウン中
サッカーボールキック	⇨Ⓚ	敵ダウン中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

懐かしの技が還ってきた

「VFⅠ」にあったトーキックサイドが、パワーアップして「メガミックス」に再登場だ！

TOKIO
ジャスティスバイパー・トキオ

AM2研デザイナーから

トキオは一発で決まりましたね。青を置いて見ようと言うので、青を置いたらこれいいなということで。青に決まりました。

Written by某沢田の曲名トキオ

長いリーチを活かして戦うのがトキオの戦法だ。相手の攻撃が当たらない間合いでも、トキオなら当たってくれる。相手を焦らせ、イラ立たせ、必殺の空中コンボへつないでいけると最高だ。

トキオの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

ジャスティスバイパー・トキオは、「FV」の時にしていた、どこかの戦隊物の変身するときのような格好の勝ちポーズをするというのは変わっていない。もうひとつは腰をひねり、両手を後ろに回してから、前方に突き出すという動きをするぞ。

さらに 覚えておきたい固有技
わりと強化されてます

いろいろな技にマイナーチェンジが施され、パワーアップしたトキオ。とにかく打撃技が豊富になった。「バイパーズ」のアレンジバージョンにあった技も新技として加わり、相手を押せるキャラクターに変身。アーマー破壊技も豊富になり、強いキャラクターになったといえる。投げ抜け対策として覚えた新しい投げ技も駆使すれば、勝利はいただけるはず。長い足でガンガン蹴っとばしてやれ!!

スターライトダンサー ⇘Ⓚ+G⇨Ⓚ **from FV**

とにかくリーチの長い中段攻撃。爪先を当てる感じで使うと効果的だ。2発目がアーマー破壊技になりパワーアップした。

ベリーフラップパンチ ⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+GⓅ **新技**

発生のスピードが速いので、相手にとってはかなり嫌な攻撃だ。出したり出さなかったりといった感じで使っていこう。

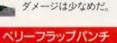
新技 ⇦⇨⇨Ⓟ+G **新技**

投げのレバー入力が⇦ばかりのトキオは相手に簡単に投げ抜けされてしまう。⇨方向のこの投げを使って投げ抜けを防げ。

ネックスラッシング (敵側面)Ⓟ+G **新技**

相手の横からの投げ技。ジャッキーとまったく同じ技。相手の背後から合計3発の蹴りを叩き込む。ダメージは少なめだ。

オススメ連係技
相手の攻撃はかわすでしょ

豊富な打撃技をバランス良く出していけば、相手をガンガン押せるキャラクターだ。相手の必死の反撃も、ベリーフラップでかわすことができれば完璧。ベリーフラップからは攻撃だけではなく、いきなり投げ技にいくのも有効だ。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応
オープンアッパーが重要

相手を浮かせるには、オープンアッパーがベスト。ほかにも相手の攻撃をかわせるベリーフラップキックなども有効だ。浮かせた相手には確実にファイアーダーツを当てられるとベスト。相手が受け身後、反撃にこないようならコンボ・トリックスプロを決めよう。大ダメージを与えることができる。

この後の相手の受け身の状態によって空中コンボを切り替える。読みが重要だ。

トキオ技リスト

技名	コマンド	備考
ジャスティスジャブ	Ⓟ	
オープンチェスト	ⓅⓅ	
オープンアーム	ⓅⓅⓅ	
オープンロール	ⓅⓅⓀ	
オープンスピン	ⓅⓀ	
ロールキック	Ⓚ	
リアクター	ⓀⓅ	
コンボ・リアクター	ⓀⓅⓅ	
コンボ・リアクタープラス	ⓀⓅⓅⓅ	
コンボ・マキシエッジ	ⓀⓅⓅⓀ	
コンボ・トリックス	ⓀⓅⓅ⇩Ⓚ	
コンボ・ベントエッジ	ⓀⓅⓅⓅⓀ	
コンボ・リアクターコザック	ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	
コンボ・トリックスプロ	ⓀⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	
コンボ・エッジ	ⓀⓅⓀ	
スピンオフキック	Ⓚ+G	
スピンオフサンライズ	Ⓚ+GⓀ	
スピンフロート	Ⓚ+GⓀⓀ	
スピンコザック	Ⓚ+G⇩Ⓚ	
カタパルトキック	⇨Ⓚ+G	
カタパルトハイ	⇨Ⓚ+GⓀ	
カタパルトミッド	⇨Ⓚ+G⇘Ⓚ	
カタパルトロー	⇨Ⓚ+G⇩Ⓚ	
ロングロールキック	➡Ⓚ	
オープンエルボー	⇨Ⓟ	
エルボーブロー	⇨ⓅⓅ	
オープンアームブロー	⇨ⓅⓅⓅ	
ライトニングアロー	⇨ⓅⓅ⇩⇨Ⓟ	
オープンアッパー	⇘Ⓟ	
スタンディグトーキック	Ⓚ	しゃがみ→立ち
スナップニー	⇨Ⓚ	
ベリーフラップ	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+G	
ベリーフラップキック	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+GⓀ	
ベリーフラップパンチ	⇨⇩Ⓟ+Ⓚ+GⓅ	
ミドルキック	⇘Ⓚ	
クラッチステップ	⇘ⓀⓀ	
プロダンサー	⇘Ⓚ+G	
スターライトダンサー	⇘Ⓚ+G⇨Ⓚ	
ダブルクラッチキック	⇘ⓀⓀ⇨Ⓚ	
ブロックバスター	⇨Ⓚ	
ヒールドロップ	⬆G⬇Ⓚ	
シットジャブ	⇩Ⓟ	
ローキック	⇩Ⓚ	
ロースピンキック	⇩Ⓚ+G	
ロースピンパンチ	⇩Ⓚ+GⓅ	
ロースピンハイ	⇩Ⓚ+GⓀ	
ロースピンロー	⇩Ⓚ+G⇩Ⓚ	
トリプルロースピン	⇩Ⓚ+G⇩ⓀⓀ	
スラストパンチエア	⬆Ⓟ	ジャンプ同時
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	空中
ジャンプトー	⬆Ⓚ	ジャンプ同時
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中
フレアトー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
フロントジャンプトー	⬆⇨Ⓚ	ジャンプ同時
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中
フレアキック	⬆⇩Ⓚ	着地ぎわ
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	空中
ジャンプハンマー	⇧Ⓟ	ジャンプ同時
トリックス	⇧Ⓚ	ジャンプ同時
ローリングソバット	⇧Ⓚ	ジャンプ同時
ホッピングキック	⇧Ⓚ	空中
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	着地ぎわ
ミドルホップスピンキック	⇧Ⓚ	ジャンプ同時
バックウォールラッシュ	Ⓟ+G	敵近く&壁近く
ウォールスロー	Ⓟ+G	敵近く
バックスープレックス	Ⓟ+G	敵背向け
タグハンドウォールクラッシュ	Ⓟ+G	敵に背向け&壁近く
グランドアクセル	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+G	敵近く
ショルダースロー	⇦⇨Ⓟ+G	敵近く
スナップストール	⇦Ⓟ+G	敵近く
デッドエンドダブルニー	⇦⇨Ⓚ	敵近く&敵壁に背向け
スピットキック	⇩Ⓚ	敵ダウン中
イーグルランティング	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ターンパンチ	Ⓟ	敵背後
ターンパンチジャブ	ⓅⓅ	敵背後
ターンパンチロールキック	ⓅⓀ	敵背後
ターンロールキック	Ⓚ	敵背後
ロースピンキックターン	ⓀⓅ	敵背後
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	敵背後
ターンロースピンキック	⇩Ⓚ	敵背後
スピンキックターン	⇧Ⓚ	敵背後&ジャンプ同時
ランニングストレート	Ⓟ	走り中
ランニングタックル	Ⓟ+G	走り中
ファイヤーダーツ	Ⓚ	走り中
スライディングキック	⇩Ⓚ	走り中
ランニングトリックス	⇧Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
ランニングジャンプキック	⇧Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
ネックスラッシング	Ⓟ+G	敵側面

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

確実な反撃は大切だ

相手の技をガードしたらオープンロールで反撃する。Ⓟから始動するコンボなので、ほとんどの技への反撃として有効だ。

KAGE-MARU

影丸（葉隠流柔術）

Written by居酒屋

「VF 3」と同じ!? と思いきや、技の入りかたや性能などにやや変化した影丸。忍者装束の上から海パンをはいたような風貌どおり、変な技を駆使して戦いたいもの。笑わせたら勝ちって感じスか。

1P COLOR 2P COLOR

AM2研デザイナーから

カゲは、あまり「VF 3」と変わらないですね。グローもかかっているし、デザインも一緒で、とても３っぽくなっていますね。

カゲの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

しゃがみながら手刀を振り下ろし、今度は立ち上がってポーズを決める。勝ちポーズはこれだけだが、「VF 3」と同じモーションが採用されている。アングルは「バイパーズ」のように、アップになったかと思えば遠くへ引く、という目まぐるしい動きを繰り返す。

さらに 覚えておきたい固有技

弧延落から狙う技はコレ

やはり強力な技といえば弧延落。それがG&Aになったってんだから、使わない手はない。うまいこと相手の攻撃を誘って大チャンスをモノにしたい。同じG&Aの⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖは、アーマーを破壊する以外に使い道なし。「因果正拳／」とか叫びながら使う、趣味の技ってところか。写真つきで載せている以外の技もダウンするかどうか、浮かせ技かなど、性能に変化があるので注意されたし。

雷龍飛翔脚 ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　アーマー破壊

雷龍飛翔脚よりも硬直時間は短い上段アーマー破壊技。確実に入れたいなら弧延落から狙おう。吹き飛ばしの効果もあり。

新技 ⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　新技

「VF 3」でボツになった因果正拳と同じ動きの技。G&Aの弧延落をしゃがんで避けようとする相手にはこの技を使おう。

新技 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　ガード&アタック技

相手の打撃を弧延落で返す。空中コンボやイズナ落としへもつなげられるが、しゃがまれると大きな隙を見せることに……。

葉隠旋刃 ⇧Ⓟ+Ⓚ　from VF3

「VF 3」とは違い、ノーマルヒットでも浮かせられる。斜め前へ移動するので、相手の打撃を避けながらの攻撃も可能だ。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

壁際で浮かせて影刃

相手を高く浮かせるなら影刃か裏水車のどちらかが当てやすく、しかも強力だ。浮かせた後は相手の位置や受け身をとるかどうかを見ながら、散弾螺旋裏蹴りか裏水車で追加ダメージを狙いたい。相手がほぼ真上にいるなら迷うことなく影刃で鬼のように突き上げ、何度でも浮かせ直してやろう。

壁際で浮かせたら大チャンス。真下から貫通するぐらいに影刃を連発してやろう。

オススメ連係技

速さを生かして攻めるべし

速い打撃をガードさせて避ける、という基本的な連係の例。最初の烈掌螺旋を単発の螺旋にすれば、よりかわしやすいはずだ。ガードがちな相手には、弾拳、肘打ち、龍尾閃などを使い、上段→中段か中段→下段の連係を意識して戦おう。

烈掌螺旋 ⓅⓅ⇨Ⓟ → かわし Ⓔor⇩Ⓔ → 旋蹴り ⇩Ⓚ+Ⓖ

カゲ技リスト

技名	コマンド	備考
弾拳(だんけん)	Ⓟ	
地擦り弾(じすりだん)	⬇Ⓟ	
突き返し蹴り(つきかえしげり)	Ⓚ	
中蹴り(なかげり)	⇧Ⓚ	
擦り蹴り(すりげり)	⬇Ⓚ	
落葉(らくよう)	⬆⇨Ⓟ	
浮身円月蹴り(ふしんえんげつげり)	⬆⇨Ⓚ	
回転延髄蹴り(かいてんえんずいげり)	⬆⇨Ⓚ	
丸太蹴り(まるたげり)	⬆Ⓚ	
飛翔蹴り(ひしょうげり)	⬆Ⓚ	上昇中
飛び踵蹴り(とびかかとげり)	⬆Ⓚ	着地際
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	⬈Ⓚ	遠距離から
手刀(しゅとう)	⇧Ⓟ	上昇中
飛び正拳(とびせいけん)	⇧Ⓟ	
飛び前蹴り(とびまえげり)	⇧Ⓚ	
飛び踵落とし(とびかかとおとし)	⇧Ⓚ	上昇中
地旋(じつむじ)	⇧Ⓚ	着地際
落刃返り(らくじんがえり)	⇦⇨Ⓟ	
裏旋蹴り(うらつむじげり)	⇦⇨Ⓚ	
龍尾閃(りゅうびせん)	⇦⇨Ⓚ+Ⓖ	
裏葉(うらは)	Ⓟ	敵背後
裏連弾(うられんだん)	⇩Ⓟ	敵背後
逆蹴り(ぎゃくげり)	Ⓚ	敵背後
陰旋風蹴り(かげせんぷうげり)	⇩Ⓚ	敵背後
背龍爪(はいりゅうそう)	⇩Ⓚ	敵背後
裏旋風蹴り(うらせんぷうげり)	⇩Ⓚ	敵背後
半月蹴り(はんげつげり)	⬇Ⓚ	敵背後
前転(ぜんてん)	⇨⇧⇩⇧⇨	
後転(こうてん)	⇦⇧⇩⇧⇦	
後転(こうてん)	⇦⇧⇩⇧⇦Ⓟ	前転後
側弾(そくだん)	⇧Ⓟ	
側弾重ね(そくだんがさね)	⇧ⓅⓀ	
螺旋(らせん)	⇨Ⓟ	
烈掌螺旋(れっしょうらせん)	ⓅⓅ⇨Ⓟ	
螺旋裏蹴り(らせんうらげり)	⇨ⓅⓀ	
烈掌(れっしょう)	ⓅⓅ	
散弾撃(さんだんげき)	ⓅⓅⓅ	
葉重ね(はがさね)	ⓅⓀ	
烈掌脚(れっしょうきゃく)	ⓅⓅⓀ	
散弾裏蹴り(さんだんうらげり)	ⓅⓅⓅⓀ	
散弾風神脚(さんだんふうじんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇨Ⓚ	
散弾螺旋裏蹴り(さんだんらせんうらげり)	ⓅⓅ⇨ⓅⓀ	
肘打ち(ひじうち)	⇨Ⓟ	
岩斬破(がんざんは)	⬉Ⓟ	
落閃刃(らくせんじん)	⇨Ⓟ+Ⓚ	
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	Ⓟ+Ⓚ	落閃刃後
風閃刃(ふうせんじん)	Ⓟ+Ⓚ	
旋風刃(せんぷうじん)	⇩Ⓟ+Ⓚ	
葉隠閃刃(はがくれせんじん)	⇧Ⓟ+Ⓚ	
影刃(かげやいば)	⇨⇩⇧Ⓟ	
影刃(かげやいば)	⇨⇩⇧Ⓟ	[illegible]
幻葉(げんよう)	⇨Ⓚ+Ⓖ	
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨Ⓚ	
旋風蹴り(せんぷうげり)	⇩Ⓚ	
水車蹴り(すいしゃげり)	⇩Ⓚ+Ⓖ	
裏水車(うらすいしゃ)	⇧Ⓚ+Ⓖ	
旋蹴り(つむじげり)	⇩Ⓚ+Ⓖ	
葉呀龍(はがりゅう)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	
円月蹴り(えんげつげり)	⇩Ⓚ+Ⓖ	
地走り(じばしり)	⇧Ⓚ	
流影脚(りゅうえいきゃく)	⇨⇨Ⓚ	
地滑り(じすべり)	➡Ⓚ	走り中
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	
回転地擦り脚(かいてんじずりきゃく)	⇨⇧⇩⇧⇨Ⓚ	
後転地擦り脚(こうてんじずりきゃく)	⇦⇧⇩⇧⇦Ⓚ	
針鼠弾(しんそだん)	⇨⇧⇩⇧⇨Ⓟ	３回以上
太刀(たいとう)	Ⓟ+Ⓖ	敵近く
刀霞(かたながすみ)	⇧Ⓟ+Ⓖ	敵近く
影霞(かげがすみ)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く
浮霞(ふがすみ)	⇨⇩Ⓟ+Ⓖ	敵近く
順逆自在(じゅんぎゃくじざい)	⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く
弧延落(こえんらく)	⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く
イズナ落とし(いずなおとし)	⇧Ⓟ+Ⓖ	弧延落後
霧霞(きりがすみ)	Ⓟ+Ⓖ	敵側面近く
闇霞(やみがすみ)	⇧Ⓟ+Ⓖ	敵背後近く
浮身乱弾撃(ふしんらんだんげき)	⇩Ⓟ+Ⓖ	敵近く
葉裏霞(はうらがすみ)	Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き
葉裏霞(はうらがすみ)	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵後ろ向きしゃがみ
小手返し(こてがえし)	⇨Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し
飛延弾(ひえんだん)	⬆Ⓟ	敵ダウン中・遠距離
飛鳥(あすか)	⬆Ⓟ	敵ダウン中・中距離
飛翔撃(ひしょうげき)	⬆Ⓟ	敵ダウン中・近距離
踵落とし(かかとおとし)	⇧Ⓚ	敵ダウン中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

弧延落後のバウンドを拾う

弧延落からの追い打ちはたいてい１発しか入らず、次の攻撃へとつなぎにくい。だが、弧延落で地面へ落ちた場合にのみ、影刃や裏水車で浮かせられる。

弧延落で相手を投げ、完全に地面へ落ちたら影刃か裏水車を入れる。ダメージが大きく浮かせることもできる、強力なコンボだ。応用として弧延落の落下と同時に葉呀龍を当てることも可能だ。

SANMAN マッドライダー・サンマン

Written by LOVE LOVE 秋刀魚んッ!

ブーストキックのキャンセルからかわしなどのスピード感あふれる動き、それに強力な投げ技、どれを取っても文句ないでしょ。最後に狙うのはもちろん、マキシマムオーバードライブだ!

AM2研デザイナーから

サンマンは結構、賛否両論があったんですけど、こうしたかったんでしました(笑)。サンマンはこういう人だと思います、きっと。

サンマンの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

サンマンの勝ちポーズはとてもいい感じだ。一つはその豊満な胸(腹?)をおもむろにゆらす。これだけである。しかしとてもサンマンらしい勝ちポーズだ。そして次は、小さくジャンプしながら回転しガッツポーズを決めるというもの。こっちは普通だ。

さらに 覚えておきたい固有技

コレでオイラも葵ちゃん?

サンマンの新技は、すべてこの「ファイターズメガミックス」オリジナルの技だ。サターン版「ファイティングバイパーズ」のアレンジバージョンに新技のなかったサンマンにとっては、うれしい限りだ。とはいっても新技はどれも投げ技で、しかも、全キャラクター共通の横投げと、従来の投げ技2つに派生技が追加されただけ。実際のところ、無理に使う必要はない。

シーライオンハッグ 新技
敵近く⇨⇨Ⓟ+G⇨⇨Ⓟ+G

ベアハッグからの派生技。エレファントハッグとこのシーライオンハッグで、投げ抜けに対する2択をかけることができる。

マキシマムオーバードライブ 新技
Ⓟ+G Ⓟ+G Ⓟ+G Ⓟ+G

ファイナルオーバードライブのさらに上をいく投げ技。決まった時の攻撃力はかなり高いが、簡単に投げ抜けされるのが難。

フルフェイスクラッシュ 新技
敵側面Ⓟ+G

相手の連係技などをかわし、側面をとったときに投げると発生する技。「VF」キャラクターのジェフリーと同じ技だ。

ブーストキック from FV
Ⓟ⇨ⓅⓀ

前回紹介した技。3発目のキックキャンセルがサターン版のアレンジバージョンと同じものになってしまった。

オススメ連係技

キャンセルから下段

中段攻撃のブーストキックを意識させ、キャンセルから下段攻撃のレッグスローで足元を狙う。ただし、ブーストキックのキャンセルは、バレると簡単に反撃をされてしまうので、ディレイなどを駆使して読まれないような工夫をこらそう。

サンマンパンチアッパー Ⓟ⇨Ⓟ → ブーストキックキャンセル Ⓟ⇨ⓅⓀG → レッグスロー ⬇Ⓚ+G

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

壁際で狙っていけ!!

浮かせ技はジャックナイフスロー。ラウンドトリップハンマースローの2発目でも可能だ。画面中央で浮かした場合には、再度、ジャックナイフスローで浮かせ直しを狙い、相手を壁際に追いつめて浮かせたときは、降り際にフュージョンジェネレーターパンチを合わせていくと有効だ。

壁際で浮かせることに成功したら、フュージョンジェネレーターパンチを叩き込め。

サンマン技リスト

技名	コマンド	備考
サンマンパンチ	Ⓟ	
ワンツーパンチ	ⓅⓅ	
ワンツーハンマー	ⓅⓅⓅ	
ワンツークラッシュ	ⓅⓅⓅ	壁近くⓅⓅヒット
ワンツービーチ	ⓅⓅⓀ	
サンマンパンチキック	ⓅⓀ	
サンマンパンチアッパー	Ⓟ⇨Ⓟ	
ブーストキック	Ⓟ⇨ⓅⓀ	
パワーノック	⇨⇨Ⓟ	
ダブルパワーノック	⇨⇨ⓅⓅ	
トリプルパワーノック	⇨⇨ⓅⓅⓅ	
サンマンキック	Ⓚ	
イグニッションパンチ	⇨Ⓟ	
ジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅ	
ファイヤージェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅⓅ	
アトミックジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅⓅⓅ	
フュージョンジェネレーターパンチ	⇨ⓅⓅⓅⓅⓅ	
エルボースマッシュ	⇨⇨Ⓟ	
サンマンアッパー	⇧Ⓟ	
ダブルアッパー	⇧ⓅⓅ	
ダブルアッパービーチ	⇧ⓅⓅⓀ	
ジャックナイフスロー	⇧Ⓟ+G	
パワーハンマー	⇧Ⓟ+Ⓚ+G	
ラウンドトリップハンマースロー	⇩Ⓟ+Ⓚ+GⓅ+G	
ダブルパワーハンマー	⇩Ⓟ+Ⓚ+G⇨Ⓟ	
ビーチボンバー	Ⓟ+Ⓚ+G	
ダブルビーチボンバー	Ⓟ+Ⓚ+GⓅ+Ⓚ+G	
ミドルサンマンキック	⇧Ⓚ	
ブロックボンバー	⇩Ⓚ	
ローパンチ	⇩Ⓟ	
ローサンマンキック	⇩Ⓚ	
レッグスロー	⬇Ⓚ+G	
サンマンハンマー	⬆Ⓟ	ジャンプ同時
スカイバーナー	⬆Ⓟ	空中
ナックルハンマー	⬆⇨Ⓟ	空中
ジャンプトージャンプ	⬆Ⓚ	同時
ビーチフォール	⬆Ⓚ	空中
ライダートー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇩Ⓚ	空中
ライダーキック	⬆⇩Ⓚ	着地ぎわ
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	空中
フロントジャンプトージャンプ	⬈Ⓚ	同時
サンマンハンマージャンプ	⇧Ⓟ	同時
ローリングソバットジャンプ	⇧Ⓚ	同時
ホッピングキック	⇧Ⓚ	空中
レッグブレイカー	⇧⇩Ⓚ	着地ぎわ
ミドルローリングソバット	⇩Ⓚ	ジャンプ同時
スパークスクラッチ	Ⓟ+G	敵近く&敵背に背向け
サンマンナイスカン	Ⓟ+G	敵近く
ウイリードロップ	Ⓟ+G	敵背向け
タグハンドウォールクラッシュ	Ⓟ+G	敵壁に背向け&敵近く
バックボーンクラック	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ+G	敵近く
ベアハッグ	⇨⇨Ⓟ+G	敵近く
エレファントハッグ	⇨⇨Ⓟ+G	ベアハッグ後
シーライオンハッグ	⇨⇨Ⓟ+G	ベアハッグ後
オーバードライブ	⇨⇧⇩⇧⇨Ⓟ+G	敵近く
フルオーバードライブ	⇨⇨Ⓟ+G	オーバードライブ後
ファイナルオーバードライブ	⇨⇩⇧⇧⇨Ⓟ+G	フルオーバードライブ後
マキシマムオーバードライブ	Ⓟ+G Ⓟ+G Ⓟ+G Ⓟ+G	敵近く
パイルドライバー	⇨⇨Ⓟ+G	敵近くしゃがみ
パワーハンティング	⇩Ⓟ+G	壁近く
マックストリップ	⇩⇨⇨Ⓟ	敵ダウン中
サンマンボム	⇨⇨Ⓟ+G	敵近く&敵壁に背向け
ジャイアントスイング	⇨⇧⇩⇧⇨Ⓟ	敵近く
ジャイアントスイング2	⇨⇧⇩⇧⇨Ⓟ	敵ダウン中
メガトンスタンプ	⇩Ⓚ	敵ダウン中
ビーチバーガー	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ターンナックル	Ⓟ	敵背後
ターンナックルパンチ	ⓅⓅ	敵背後
ターンキック	Ⓚ	敵背後
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	敵背後
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	敵背後
スピンキックターン	⇧Ⓚ	敵背後&ジャンプ同時
サンマンアタック	Ⓟ	走り中
ランニングビーチボンバー	Ⓚ	走り中
スライディングキック	⇩Ⓚ	走り中
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
ランニングジャンプキック	⇨Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
フルフェイスクラッシュ	Ⓟ+G	敵側面

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

敵の体力を奪え!

固有技で紹介している新技のシーライオンハッグ。この技で相手を叩き付けた後、ジャイアントスイングへ派生させられる。その威力は強力で、相手の体力を半分近く奪うほどだ。是非狙ってみたい。

シーライオンハッグからの派生技。もちろん、投げ技と投げ技の間は投げ抜け可能なので、そうそう決まってはくれない。しかし、決まればイタイので狙っていくべきだ。

ウルフ・ホークフィールド(プロレス)

WOLF HAWKFIELD

AM2研デザイナーから

色調整を一番苦労したのが、ウルフですかね。「VF2」のアーケード版を見ながら肌の色とかを合わせていったんですよ。

解説 byストッキングウルフ

ごつい体格を活かした投げ技が得意なウルフ。しかし、投げ技にいくためには、打撃技も有効に使っていく必要がある。そこまでやれてこそ、ウルフ使いとして一人前になったと言えるのだ。

ウルフの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

ウルフは野生味あふれる勝ちポーズが健在。「アウー」の雄叫びとともに、力を溜める形の後、空を仰ぐ勝ちポーズだ。そして、究極のときに見せる小さなジャンプをして両手を広げ、わなな く勝ちポーズ、こちらもウルフらしい。セリフに変化はない。

さらに 覚えておきたい固有技

グリズリーが使えます!!

グリズリーラリアットは、相手の上段攻撃をかわしながら決められるうえに下段アーマー破壊技という、なんともおいしい技だ。これを使わない手はない。相手の攻撃に合わせてグリズリーラリアットでカウンターを狙って行こう。ほかでは、ガード&アタックで発生するキャッチが非常に使いやすい。ノーマルのキャッチよりも、ガード&アタックでのキャッチを使ったほうがいいだろう。

グリズリーラリアット ⇦Ⓟ+Ⓚ　アーマー破壊

体を沈めながら、相手の足元をなぎ払う。発生がわりと早いので、相手の下段アーマーを破壊するのに非常に重宝する。

新技 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　ガード&アタック

通常のキャッチよりも使いやすいが、打撃扱いなのでガードしている相手には決めることができない。注意しよう。

ダッシュ攻撃(仮称) 走り中Ⓟ+Ⓚ　アーマー破壊

走り中Ⓟ+Ⓖで出るタックルよりも、出が遅いぶんリーチが長くなっている。両方使い分ければ、相手もかわしにくくなる。

ジャイアントスイング ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ　from VF3

この投げだけ、通常の投げ抜けと反対のコマンド(⇨⇦Ⓟ+Ⓖ)を入れなくては投げ抜けできないので、抜けられにくい。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

じつはコイツもイケるでよ

ショートショルダーが浮かせ技として使えるのは本文中でも触れたが、それ以外に、しゃがんだ状態から出せるリバーススレッジハンマーも有効だ。「VF2」、「VF3」ときて「メガミックス」でついに有効な技の仲間入りを果たしたと言える。しゃがみダッシュから狙っていこう。

ショートショルダーとリバーススレッジハンマーは相手を非常に高く浮かせる。

オススメ連係技

アローナックル重視

アローナックルが相手をよろけさせる技になったので、非常に使いやすくなった。これで相手をよろけさせ、強烈な投げ技や中段攻撃につないでいくといい。最終的にはショートショルダーかジャイアントスイングで大ダメージを奪いたい。

ストレートハンマー Ⓟ → アローナックル ⇩Ⓟ+Ⓚ → ショートショルダー ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ

ウルフ技リスト

技名	コマンド	備考
ストレートハンマー	Ⓟ	
ローハンマー	⬇Ⓟ	
ハイキック	Ⓚ	
フェイスリフトキック	⇨Ⓚ	
ロースマッシュ	⬇Ⓚ	
ジャンピングラリアート	⬆⇨Ⓟ	大ジャンプ中
ミサイルキック	⬆⇨Ⓚ	大ジャンプ中
ハンマーキック	⬆Ⓚ	大ジャンプ中
ライジングトー	⬆Ⓚ	上昇中
ヒールクラッシュ	⬆Ⓚ	着地ぎわ
バックサイドキック	⬆⇦Ⓚ	
ステップハンマー	⇨Ⓟ	
トークラッシュ	⇧Ⓚ	
トークラッシュ	⇧Ⓚ	上昇中
ハンマーエッジ	⇧Ⓚ	着地ぎわ
ドロップキック	⇦Ⓚ	
トマホークチョップ	⇦Ⓟ	
バックキック	Ⓚ	敵背後
ローリングハンマー	Ⓟ	敵背後
ローリングハンマー	⬇Ⓟ	敵背後
バックローハンマー	⇩Ⓟ	敵背後
バックドロップキック	⬇Ⓚ	敵背後
エルボーバット	⇨Ⓟ	
レベルバックチョップ	Ⓟ+Ⓚ	
トマホークラッシュ	⇦Ⓟ+Ⓚ	
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	
ハンマーキック	ⓅⓀ	
ジャブストレート	ⓅⓅ	
1、2アッパー	ⓅⓅⓅ	
エルボースマッシュ	ⓅⓅ⇨Ⓟ	
コンボエルボーバット	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓟ	
アローナックル	⇩Ⓟ+Ⓚ	
ソニックアッパー	⇘Ⓟ	
バーティカルアッパー	⬊Ⓟ	
コメットフック	⇦Ⓟ	
ボディーブロー	⇨Ⓟ	
ドラゴンフィッシュブロー	⇨ⓅⓅ	
リバーススレッジハンマー	⬇⇨Ⓟ	
ショートショルダー	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	
ランニングショルダーアタック	(走り中)Ⓟ+Ⓚ	
グリズリーラリアット	⇦Ⓟ+Ⓚ	
ネックカットキック	Ⓚ+G	
ダブルハイキック	ⓀⓀ	
フライングニールキック	⇨⇨Ⓚ+G	
ローリングソバット	⇦Ⓚ+G	
フロントロールキック	⇨⇨Ⓚ+G	
ニーブラスト	⇨Ⓚ	
ロー・ドロップキック	⇦⇩Ⓚ	
ブレーンバスター	Ⓟ+G	
スタイナーズスクリュードライバー	⇦⇦Ⓟ+G	
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+G	
キャッチ	⇨Ⓟ+G	組みつき技
スリングショットフロントスープレックス	(キャッチ後)⇦Ⓟ+G	
カーフブランディング	(キャッチ後)⇨Ⓟ+G	
フロントネックチャンスリー	(キャッチ後)Ⓟ+G	
プッシュ(正面)	(キャッチ後)⇨Ⓟ+G	突き飛ばし
チェンジ	(キャッチ後)⇦Ⓟ+G	背後組みつき
プッシュ(背後)	(チェンジ後)⇨Ⓟ+G	突き飛ばし
ジャーマンスープレックス	(チェンジ後)Ⓟ+G	
タイガースープレックス	(チェンジ後)⇦Ⓟ+G	
ネックローリングスロー	(トマホークチョップヒット中)⇦Ⓟ+G	トマホークチョップ
サイクロンホイップ	Ⓟ+G	敵側面
クロスアームブリーカー	Ⓟ+Ⓚ+G	敵側面しゃがみ
フランケンシュタイナー	⇨Ⓟ+G	キャッチ投げ
アームホイップ	⇦⇨Ⓟ+G	キャッチ投げ
サイドスープレックス	⇨Ⓟ+Ⓚ+G	
ダブルアームスープレックス	⇦Ⓟ+Ⓚ+G	
ジャーマンスープレックス	Ⓟ+G	敵後ろ向き
ジャーマンスープレックス	Ⓟ+Ⓚ+G	敵後ろ向き
ドラゴンスープレックス	⇨Ⓟ+G	敵後ろ向き
コンボダブルアームスープレックス	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇨Ⓟ+Ⓚ+G	
ドラゴンスクリュー	⇦Ⓟ+Ⓚ	中段Ⓚ返し
キャプチュード	⇦Ⓟ+G	上段Ⓚ返し
エルボー	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ハイエルボー	⬆Ⓟ	敵ダウン中
エルボードロップ	⇧Ⓟ	敵ダウン中
サマーソルトドロップ	⇧Ⓚ	敵ダウン中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

つかんだらポイしましょ

キャッチで相手のことをつかんだら、確実に投げコンボへつなげたい。自分と壁の位置関係を把握して、自分が有利になるような投げ技を使っていこう。とくに、自分が壁際に追い詰められたとき、キャッチに成功して相手の背後を取れれば、逆にウルフのチャンスとなる。キャッチでピンチを切り抜けろ。

つかんだらどうするか？ 同じ投げ技ばかりだと、相手に投げ抜けされてしまうことがあるので、投げ技がかたよらないように意識。あとはつかみどころの問題か？

PICKY
スケボーファイター・ピッキー

AM2研デザイナーから
ピッキーは結構もめたんですよ。いちごつぶつぶピッキー（笑）とか。色々試したのですが、最後にメロンピッキーになりました。

Written byスケボー大将

細かく攻めて、ジャンプしたり、相手の背後に回ったりしながら翻弄しつつ戦うスケボー少年。使えそうな新技も備わっちゃって、スケボー一辺倒じゃなくても世の中渡っていけそうな雰囲気だ。

ピッキーの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

片時もスケボーを離さないスケボー少年ピッキーの勝ちポーズは、まず両手でガッツポーズをした後に右手or左手を力強くかかげるというものだ。あと一度大きくガッツポーズをした後もう一度小さくガッツポーズをするというものもあるぞ。

さらに 覚えておきたい固有技
浮かせる、あるいは浮かせてから

ピッキーは、浮かせ技や、浮かせてからの追い打ち攻撃（打撃、投げともに）のバリエーションがとても豊富。とくに相手を浮かせてからの攻撃バリエーションは、他の追随を許さない。このあたり、特に新技を意識する必要はない。言いかえれば、ピッキーは「バイパーズ」の闘い方が、「メガミックス」でも十分に通用する、ということ。投げ技の貧弱さをいかに撹乱戦法がカバーできるかが問題か。

スキッピングニー　浮かせ技
⇩⇨Ⓚ+Ⓖ
膝攻撃の強力版。当てれば派手にすっ飛んでくれる。相手次第で各種追い打ち可能。ガードされたときのことは考えるな。

コンボスキッピングニー　コンビネーション技
ⓅⓅ⇨ⓀⓀ
主に相手が空中にいるときに使う。3、4発目は意外に判定が大きいので、地上スレスレの相手をよく拾う。浮かせたらコレ。

フリップローキック2　新技
走り中Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ
ダッシュで相手を飛び越えて着地し、そのまま下段キックへ。相手をダウンさせられるので、追い打ちは忘れずに。

エアグラブ　空中投げ
両者空中近く⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
何かしらの浮かせ技のあと、相手の下降中のキックを無効化させる意味で、打撃技での追い打ちと使い分ける必要があるのだ。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応
ニーキックでビョーンとね

「バイパーズ」のキャラクターたちがひととおり使えるアッパーは、ピッキーにとっても大きな武器。しかも、アッパーからハイキックへつなぐ、アッパーハイスピンがあるのは大きな強み。アーマーを壊したいとき、少なくても確実にダメージを与えたいときなど、状況によって技を使い分けること。

超ディレイをかけて、相手が反撃したくなるようなタイミングで、ハイスピンを。

オススメ連係技
背後に回って、2択をかけましょ

フォークスルーは、相手の背後に回るのみの投げ技だが、その後の行動によっては、大ダメージが期待できる。要は、打撃か、投げかの2択をかけることをいうのだが、どちらにしても大ダメージを期待できるのがうれしい。さあ狙え。

フォークスルー ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

→

ボードスラップ ⇦⇨⇨Ⓟ

or

バックスープレックス 敵背後近くⓅ+Ⓖ

ピッキー技リスト

技名	コマンド	備考
ボーダーパンチ	Ⓟ	
ダブルボーダーパンチ	ⓅⓅ	
ボードバッシュ	ⓅⓅⓅ	
ウォールスクワッシュ	ⓅⓅⓅ	壁近くⓅⓅヒット
ワンツーコイン	ⓅⓅⓀ	
ワンツーアッパー	ⓅⓅ⇘Ⓟ	
ワンツーニー	ⓅⓅ⇨Ⓚ	
コンボスキッピングニー	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	
ワンツートーキック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	
コンボトー&ハイキック	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	
パンチコイン	ⓅⓀ	
コンボテールキック	Ⓟ⇩Ⓚ	
ニー&ハイスピン	ⓀⓀ	
ホッピングニー	Ⓚ+Ⓖ	
ハイスピンキック	⇩⇘⇨Ⓚ	
アッパー	⇘Ⓟ	
アッパーハイスピン	⇘ⓅⓀ	
アッパーミドルスピン	⇘Ⓟ⇨Ⓚ	
ボードスラップ	⇦⇨⇨Ⓟ	
オーバーヘッドボードバッシュ	⇨Ⓖ⇨Ⓟ	
スタンディングニー	Ⓚ	
ステップニー	⇨Ⓚ	
ミドルスピンキック	⇘Ⓚ	
トーキック	⇩Ⓚ	
トー&ハイキック	⇩ⓀⓀ	
ヒールドロップ	⇩ⓀⓀ+Ⓖ	
スキッピングニー	⇩⇨Ⓚ+Ⓖ	
ロケットミサイル	⇘Ⓚ	壁に背向け
ブロックニー	⇦Ⓚ	
ヒールドロップ	⬆Ⓖ⬇Ⓚ	
ローパンチ	⇩Ⓟ	
ローパンチテールキック	⇩ⓅⓀ	
ブロックアッパー	⇦Ⓟ	
テールキック	⬇Ⓚ	

技名	コマンド	備考
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	ジャンプ同時
ホッピングハンマー	⬆Ⓟ	空中
ジャンプトー	⬆Ⓚ	ジャンプ同時
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中
フレアトー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
フロントジャンプトー	⬆⇨Ⓚ	ジャンプ同時
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
ハッチ	⬆⇩Ⓚ	空中
フレアキック	⬆⇩Ⓚ	着地ぎわ
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	空中
ホッピングハンマー	⇧Ⓟ	ジャンプ同時
コイン	⇧Ⓚ	ジャンプ同時
ホッピングキック	⇧Ⓚ	空中
ローカットキック	⇧⇩Ⓚ	空中
ウォールラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	敵近く&敵背に壁向け
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
バックスープレックス	Ⓟ+Ⓖ	敵背向け
タグハンドウォールクラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	壁に背向け&敵近く立ち
フォークスルー	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵近く立ち
フォークスルーキック	⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇨Ⓚ	敵近く立ち
フライングヘッドシザース	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	空中&敵近く立ち
エアグラブ	⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	両者空中
オーバーヘッドキャノン	⇦⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く立ち
デッドエンドダブルニー	⇦⇨Ⓚ	敵近く&敵背に壁向け
モールバッシュ	⇩Ⓟ	敵ダウン中
フットスタンプ	⇩Ⓚ	敵ダウン中
ダブルスタンプ	⇩ⓀⓀ	敵ダウン中
トリプルスタンプ	⇩ⓀⓀⓀ	敵ダウン中
フライングドルフィンアタック	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ターンパンチ	Ⓟ	敵背後
ターンダブルパンチ	ⓅⓅ	敵背後
ターンキック	Ⓚ	敵背後
ローターンパンチ	⇩Ⓟ	敵背後
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	敵背後

技名	コマンド	備考
スピンキックターン	⇧Ⓚ	敵背後&ジャンプ同時
ランニングボードスラップ	Ⓟ	走り中
ランニングニー	Ⓚ	走り中
ダッシュエア	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	走り中
スライディングキック	⇩Ⓚ	走り中
フリップキック	Ⓚ	スライディングキック後、着地後
フリップキック	Ⓚ	ダッシュエア後、着地後
フリップローキック	⇩Ⓚ	スライディングキック後、着地後
フリップローキック	⇩Ⓚ	ダッシュエア後、着地後
クライムウォール	⬆Ⓟ	ジャンプ中壁接触
ウォールダイブ	⬆Ⓟ	壁登り中
フリップローキック2	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	
シェルブレイクエルボー	Ⓟ+Ⓖ	敵側面

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

いい感じの新技

ブレイクダンスを思わせる新技（⇦⇖⇩⇗⇨Ⓚ+Ⓖ）がナイス。いったん低く身を伏せてから蹴りを出すので、地上での対空技として大重宝するはず！

相手の下降中の蹴りもはたき落としてくれるのがうれしい。ダメージこそおとなしいものだが、使い方はいろいろとありそう。蹴りを出す前モーション時に極端に身を低くするのがポイント。

リオン・ラファール（蟷螂拳）

LION RAFALE

1P COLOR　2P COLOR

AM2研デザイナーから

ちっちゃいですね。小人みたいにちっちゃいキャラになっちゃいました。バイパーズキャラが頭デカイから並ぶとちょっと…。

Written by パチャッ子戦隊 チビタリオン

「VF 2」では基本性能の低かったリオン。しかし、「VF 3」ではかなり変わった。もちろん「メガミックス」のリオンも「VF 3」がベースになっている。多少の調整などは気にせずチクチク攻めろ！

リオンの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

蟷螂拳のリオンの勝ちポーズは、大きくかがんでから立ち上がり「What a knuckle head！（うすのろ）」の言葉を発する。もう一方は手を複雑に交差させ最後には低い姿勢でポーズをきめこちらもさっきと同じセリフを言う。どちらもリオンらしい勝ちポーズだ。

さらに 覚えておきたい固有技

イーン！　ドッカーン!!

リオンの新技は「VF 3」の技がほとんどで、そのなかでも有効と言える技は数少ない。そのため、前回紹介した疾歩昇穿手以外の新技は、無理に使わなくても十分闘える。だが、全キャラクターが使うことのできる〝ガード&アタック技〟と、「バイパーズ」キャラクターのアーマーを破壊するための〝アーマー破壊技〟は、イヤでも使うことになるので、その辺をチェックしておこう。

箭疾歩　⇨⇨Ⓟ

アーマー破壊技

リオンのアーマー破壊技。技の出は遅いが、リーチが長く、ガードされてもスキがない。中間距離から不意に出すと効果的だ。

新技　⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

ガード&アタック技

通常の縦跳穿掌より効果時間は長めで、ガードされると反撃は必至。使いどころをよく考えて出すようにしよう。

斧刃連端脚　⇨⇨ⓀⓀ

from VF

主に空中コンボに使う技。投げ技の登山翻車脚の追い打ちとして使うと、ほぼ確実に決めることできる。

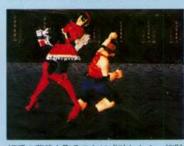
後掃腿　⬇Ⓚ+Ⓖ

from VF2

回転系の技なので相手のかわしに対して強く、穿弓腿とは違い、相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃ができる。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

背後に回り込むのが基本だ

メインとなる浮かせ技は、疾歩昇穿手のカウンターヒット。浮かせた後は、相手の背後に回り込んでからの浮かせ直しが基本となる。このとき使う浮かせ技は、ノーマルヒットでも浮かせることのできる縦跳穿掌がいい。相手が受け身をしなかった場合には、斧刃連端脚でかっこよく決めてやろう。

相手の背後を取ることに成功したら、縦跳穿掌で浮かせ直しを狙っていこう。

オススメ連係技

下から中へのコンビネーション

「VF 3」でも有効な連係の1つで、連捶掃手で下段ガードを意識させ、2段止めの勾手連捶から中段の盤肘で、相手のよろけを誘う。よろけさせることができたら、もう一度盤肘と下段攻撃の後掃腿で2択をかけよう。

勾手連■　ⓅⓅ → **盤肘　⇨Ⓟ** → **後掃腿　⬇Ⓚ+Ⓖ**

リオン技リスト

技名	コマンド	備考
統捶(とうすい)	Ⓟ	
下統捶(かとうすい)	⬇Ⓟ	
穿心腿(せんしんたい)	Ⓚ	
弾腿(だんたい)	⇘Ⓚ	
軋腿(あつたい)	⇩Ⓚ	
騰空落双捶(とうくうらくそうすい)	⬆⇩Ⓟ	
騰空落双腿(とうくうらくそうたい)	⬆⇩Ⓚ	
飛中穿腿(ひちゅうせんたい)	⬆Ⓚ	
跳飛弾腿(ちょうひだんたい) *	⬆Ⓚ	上昇中
落斧刃腿(らくふじんたい)	⬆Ⓚ	着地ぎわ
騰空落背腿(とうくうらくはいたい)	⬆⇩Ⓚ	
落歩統捶(らくほとうすい)	⇧Ⓟ	
騰空背撃掌(とうくうはいげきしょう)	⇨Ⓟ	
騰空撃掌(とうくうげきしょう)	⇨Ⓟ	
騰空蹉脚(とうくうしょうきゃく)	⇩Ⓚ	
地掃蹉脚(ちそうしょうきゃく)	⇧Ⓚ	着地ぎわ
騰空蹉脚(とうくうしょうきゃく)	⇨Ⓚ	
穿掌背転(せんしょうはいてん)	⇨⇨Ⓟ	
下旋腿背転(かせんたいはいてん)	⇨⇨Ⓚ+Ⓖ	
後蹴腿(こうしゅうたい)	⇦⇦Ⓚ	
背連穿掌(はいれんせんしょう)	Ⓟ	敵背後
登背穿掌(とうはいせんしょう)	⬇Ⓟ	敵背後
背歩掃手(はいほそうしゅ)	⇩Ⓟ	敵背後
後穿脚(こうせんきゃく)	Ⓚ	敵背後
廻掛脚(かいかきゃく)	⇩Ⓚ	敵背後
双耳旋風(そうじせんぷう)	⇨Ⓟ+Ⓚ	
泰山双狗手(たいざんそうこうしゅ)	⇦Ⓟ+Ⓚ	
連捶腿(れんすいたい)	ⓅⓀ	
勾手連捶(こうしゅれんすい)	ⓅⓅ	
連環穿掌(れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ	
連捶掃手(れんすいそうしゅ)	ⓅⓅ⇩Ⓟ	
背転勾手(はいてんこうしゅ)	⇦Ⓟ	
連旋背勾手(れんせんはいこうしゅ)	⇦ⓅⓅ	
穿陰掌(せんいんしょう)	⇧Ⓟ	
落撃掌(らくげきしょう)	⇧ⓅⓅ	
掃勾手(そうこうしゅ)	⬋Ⓟ	
連掃勾手(れんそうこうしゅ)	⬋ⓅⓅ	
箭疾歩(せんしっぽ)	⇨⇨Ⓟ	
疾歩昇穿手(しっぽしょうせんしゅ)	⬇⇨Ⓟ	
縦跳穿掌(じゅうちょうせんしょう)	⇧Ⓟ+Ⓚ	
盤肘(ばんちゅう)	⇨Ⓟ	
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨ⓅⓅ	
転身蟷螂連脚(てんしんとうろうれんきゃく)	⇦ⓅⓅⓀ	
進歩蟷螂掃手(しんほとうろうそうしゅ)	⇨⇨Ⓟ	
倒歩背掃手(とうほはいそうしゅ)	⇧Ⓟ+Ⓚ	
偸歩掃手(とうほそうしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ	
騰撃捶(とうげきすい)	⇨Ⓟ	
騰撃連捶(とうげきれんすい)	⇨ⓅⓅ	
連掃勾手(れんそうこうしゅ)	⬋ⓅⓅ	
連旋腿(れんせんたい)	ⓀⓀ	
勾首提膝(こうしゅていしつ)	⇨Ⓚ	
転身撩陰脚(てんしんりょういんきゃく)	⇦⇦Ⓚ+Ⓖ	
旋風腿(せんぷうたい)	⇩Ⓚ	
掛統腿(かとうたい)	⇧ⓀⓀ	
斧刃脚(ふじんきゃく)	⇨⇨Ⓚ	
斧刃連端脚(ふじんれんたんきゃく)	⇨⇨ⓀⓀ	
閃転空脚(せんてんくうきゃく)	⇧Ⓚ	
疾地掃腿(しっちそうたい)	⇧Ⓚ+Ⓖ	
後掃腿(こうそうたい)	⬇Ⓚ+Ⓖ	
登旋脚(とうせんきゃく)	⇦ⓀⓀ+Ⓖ	
穿弓腿(せんきゅうたい)	⇧Ⓚ	
前掃腿(ぜんそうたい)	⇦ⓀⓀ	
破刀手秋腿(はとうしゅしゅうたい)	Ⓟ+Ⓖ	
七星天分肘(しちせいてんぶんちゅう)	⇦Ⓟ+Ⓖ	
七星跳飛補鞭(しちせいちょうひほぜん)	⇨Ⓟ+Ⓖ	
七星跳飛補鞭(しちせいちょうひほぜん)	(壁が正面)⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く
飛天双空脚(ひてんそうくうきゃく)	⇨⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く
採取砲轟(さいしゅほうこう)	⇦⇦Ⓟ+Ⓖ	敵近く
登山翻車脚(とざんほんしゃきゃく)	⬇⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く
転身双勾手(てんしんそうこうしゅ)	⇧⇧⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓖ	敵近く
擺下尖転(はいかせんてん)	⇧Ⓟ+Ⓖ	敵近く
翻身提膝(ほんしんていしつ)	Ⓟ+Ⓖ	敵側面
連勾手背襲(れんこうしゅはいしゅう)	Ⓟ+Ⓖ	敵後ろ向き
飛転落腿(ひてんらくたい)	⇩⬆Ⓟ	敵ダウン中
落蹉脚(らくしょうきゃく)	⇧Ⓟ	敵ダウン中
落穿手(らくせんしゅ)	⇧Ⓟ	敵ダウン中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

追い打ちいろいろ

「VF 3」で追加された投げ技の登山翻車脚は、投げた後のバウンド中に追い打ちが決まる。「VF 3」の場合だと、追い打ちに使える技は前掃腿のみだが、「メガミックス」では多彩な追い打ちが可能だ。現段階で確認できている技は、斧刃連端脚、後掃腿、疾歩昇穿手、騰撃連捶、進歩蟷螂掃手などだ。他にもあるはずなので、自分で探してみよう。

確実にいくなら斧刃連端脚や後掃腿がいい。浮かせ直しを狙って空中コンボを決めにいくのなら、しゃがみダッシュから疾歩昇穿手だ。

GRACE

スケートクイーン・グレイス

1P COLOR　2P COLOR

AM2研デザイナーから

グレイスはスポーツっぽい色にしようといって、オレンジ系の色でいったのですが、最終的に落ち着いた色になりましたね。

Written byチーズグレイス

グレイス自体に目立った変更は施されていないので戦いかたに変化をつける必要はない。よろけ技を入れてガードを固めさせ、ジャンプからのチーズ一閃／ フランケンシュタイナーでパクッと。

グレイスの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

「FV」でおなじみとなった、体をねじって背後へ拳を突き出す動作がグレイスの勝ちポーズだ。アングルのせいで顔が見えなくなることが多いあたりも「FV」から移植されているのはご愛敬？ というよりも、もしかして仕様!?

覚えておきたい固有技

すべてはチーズのために！

グレイスに追加された新技は、バイパーズキャラ共通の横投げと壁登りのみ。横投げは狙える局面が多々あるはずなので、覚えておいて損はない。壁登りは基本的にジェーンやハニーと同じもので、背中に壁がある場合でも登れる。ここからつながる攻撃は大ジャンプ降下中に出るフロントエアキックやフレアキック、フランケンシュタイナーなど。上級者が相手だと迎撃必至。でも狙ってみたい。

ショルダータックル (走り中)Ⓟ+Ⓖ — アーマー破壊技

安易かつ確実にアーマーを破壊できる。間合いが詰まっているときはティップスラップかG&Aを使うといいだろう。

新技 敵側面Ⓟ+Ⓖ — 新技

「VF3」でサラが使う横投げ。相手の真横へ回り込んだらすかさずコマンドを入れよう。確実にダメージを与えたいときに。

ブロックバスター ⇦+Ⓚ — ガード&アタック技

リング中央か壁を背にしている場合はブロックバスターを、壁際へ追い詰めているならブロックスラップと使い分けよう。

クロスブレードラウンチ Ⓚ+Ⓖ⇧ⓀⓀ — from FV

「FV」のアレンジバージョンで追加された技。攻撃へ移るまでの時間が短く、しかも有効範囲は横に広い。"とりあえず"で置いてもよし。

オススメ連係技

よろけ技を中心に狙え！

牽制には打撃技を上段、中段、下段へとコンスタントに振り分けることが重要。相手が立っているなら比較的隙の少ないクアッドビートやブラックアイスなどを使いたい。牽制しながら相手がしゃがむポイントを見極め、よろけ技へつなごう。

クアッドビート ⓅⓅⓅⓅ → ブラックアイス Ⓟ+Ⓚ → キャメルスピンカッター ⇧+ⓀⓀⓀ

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

打点の高い技で追い打ち

浮かせ技の狙いどころは相手を壁際へ追い詰めたとき。レッグラウンチかクロスステップラウンチを当てれば高く浮かせられるが、落ちてくる相手への対応策はサマーソルトキックかコインぐらいしかない。それよりもダウン技を当てて受け身を取らせたほうがより次の攻撃へつなぎやすいはずだ。

浮かせてからはバルカンビートかクロスブレードラウンチあたりが確実でダメージ大。

グレイス技リスト

技名	コマンド	備考
シングルビート	Ⓟ	
デュアルビート	ⓅⓅ	
トリプルビート	ⓅⓅⓅ	
ウォールザップ	(壁近くⓅⓅヒット)ⓅⓅⓅ	
ビートハイキック	ⓅⓀ	
ビートロースピン	Ⓟ⇩+Ⓚ	
ビートブロックバスター	ⓅⓅⓀ	
ビートターンレッグ	ⓅⓀⓀ	
クアッドビート	ⓅⓅⓅⓅ	
アイスレッグ	Ⓚ	
レッグビート	ⓀⓅ	
ターンレッグ	ⓀⓀ	
バルカンレッグ	ⓀⓀⓀ	
クロスキック	Ⓚ+G	
クロスステップ	Ⓚ+GⓀ	
クロスステップラウンチ	Ⓚ+GⓀⓀ	
クロスブレード	Ⓚ+G⇧+Ⓚ	
クロスブレードラウンチ	Ⓚ+G⇧+ⓀⓀ	
シットビート	⇩+Ⓟ	
シットビートスピン	⇩+ⓅⓀ	
ロングアクシス	⇨+Ⓚ+G	
ロングアクシスターン	⇨+Ⓚ+GⓀ	
キャメルキック	⇧+Ⓚ	
キャメルスピン	⇧+ⓀⓀ	
キャメルスピンカッター	⇧+ⓀⓀⓀ	
キャメルハイスピン	⇧+Ⓚ⇨⇨+Ⓚ	
シットスピン	⇩+Ⓚ+G	
シットスピン2	⇩+Ⓚ+GⓀ	
シットスピン3	⇩+Ⓚ+GⓀⓀ	
シットスピン4	⇩+Ⓚ+GⓀⓀⓀ	
シットスピン5	⇩+Ⓚ+GⓀⓀⓀⓀ	
ティップスラップ	⇨⇨+Ⓟ	
ハイスピン	⇨⇨+Ⓚ	
ブラックアイス	Ⓟ+Ⓚ	
レッグラウンチ	⇧⇧+Ⓚ	
ブレードスラッシュ	⬆+G⬇+Ⓚ	
シットキャメル	⇩+Ⓚ	
ブロックスラップ	⇦+Ⓟ	
ブロックバスター	⇦+Ⓚ	
ガード&アタック返し返し	⇦+Ⓚ⇦+Ⓚ	
ウォールスロー	(敵近立)Ⓟ+G	
スクラッチハート	(敵近立&敵壁背向)Ⓟ+G	
タグハンドウォールクラッシュ	(壁背向&敵近立)Ⓟ+G	
バックスープレックス	(敵背向)Ⓟ+G	
アイスネメシス	(敵近立)⇩⇨+Ⓟ+Ⓚ+G	
ショルダースルー	(敵近立)⇩⇨+Ⓟ+G	
フランケンシュタイナー	(自空中)⇩+Ⓟ+Ⓚ+G	空中投げ
ターンビート	(敵背後)Ⓟ	
ターンダブルビート	(敵背後)ⓅⓅ	
ローターンビート	(敵背後)⇩+Ⓟ	
ターンキック	(敵背後)Ⓚ	
ロースピンキックターン	(敵背後)⇩+Ⓚ	
スピンキックターン	(敵背後)⇧+Ⓚ	
ランニングビート	(走り中)Ⓟ	
ランニングタックル	(走り中)Ⓟ+G	
ダッシュブレード	(走り中)Ⓚ	
ダッシュコイン	(走り中)Ⓟ+Ⓚ+G	
スライディングキック	(走り中)⇩+Ⓚ	
ランニングサマーソルト	(走り中)⇧+Ⓚ	
スピットキック	(敵ダウン中)⇩+Ⓚ	
スマートダイブ	(敵ダウン中)⇧+Ⓟ	
ナックルハンマー	⇧+Ⓟ	
コイン	⇧+Ⓚ	
ホッピングキック	(小ジャンプ中)Ⓚ	
ブレードカッター	(小ジャンプ着地ぎわ)⇩+Ⓚ	
サマーソルトキック	⇧+Ⓚ	
ナックルハンマー	⬆+Ⓟ	
ナックルハンマー2	(大ジャンプ中)Ⓟ	
フロントジャンプトー	⬈+Ⓚ	
ジャンプトー	⬆+Ⓚ	
エアローリングソバット	(大ジャンプ中)Ⓚ	
フレアトー	(大ジャンプ着地ぎわ)	
フロントエアキック	(大ジャンプ中)⇨+Ⓚ	
エアダイブ	(大ジャンプ中)⇩+Ⓚ	
フレアキック	(大ジャンプ着地ぎわ)⇩+Ⓚ	
バックエアキック	(大ジャンプ中)⇦+Ⓚ	

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

すぐにダウンしてしまう!?

「FV」なら相手のよろけ中にブレードスラッシュなどのよろけ技を入れれば、さらによろけさせることができた。しかし「メガミックス」では、よろけ中に打撃を当てると相手はダウンする。キャメルスピンカッターヒット後などには、浮かせ技が連続ヒットするコンビネーションを狙ったほうが賢明か。

よろけさせたらクロスブレードラウンチやレッグラウンチなどを狙って次の攻撃へとつなぎたい。ナックルハンマーも意外にイケる!?

ラウ・チェン（虎燕拳）

LAU-CHEN

1P COLOR　2P COLOR

AM2研デザイナーから

ラウはラウらしい色合いを出せたと思います。グローがかかったときに、パンツのあたりがいい感じになったと思います。

Written by大和ラウ

ラウといえば相手を浮かせてからの強力な空中コンボが持ち味だ。しかし、「メガミックス」では受け身のためにコンボが安定しない。相手が空中でとる行動に対応してコンボを決め、そして瞬殺だ!!

ラウの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

貫禄充分のラウの勝ちポーズ、手をはたき、後ろ手に組んで、「笑わせるわ！」の一言。しかしさすがにこんな事を言われると腹が立ちますな。さらに「修行がたりんわ！」なんて言われた日にはもう…。しかし、自分で勝ってこのセリフを相手に聞かせれば屈辱的。

覚えておきたい固有技

固有技の特性を覚えよう！

今回紹介している技以外にも、あと2つのアーマー破壊技が存在する。まずは鳳凰槍掌の2発目。この鳳凰槍掌は、最初の肘がヒットすれば連続攻撃になる。相手のスキの大きい技に重ねたり、しゃがんでる相手に使っていこう。もう1つは双虎烈把で、ガードされると投げられるが、相手の攻撃をかわした後に使っていくと効果的だ。ラウは「バイパーズ」キャラクターに対しては強気で行けそうだ。

燕子掌　⇦⇨⇨Ⓟ　アーマー破壊技

「FV」キャラクターには有効な技。アーマー破壊技のうえに、ヒットすれば相手が思いっきりふっとんでいく。実に爽快だ。

新技　⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　ガード&アタック技

唯一、相手の連繋技などへ割り込んで反撃できる技だ。この技をヒットさせれば、相手を天高く浮かせられるぞ。

騰空背翔　敵背後⇧Ⓚ+Ⓖ　from VF3

相手に背を向けた状態で出せる技だ。「メガミックス」では、飛燕転身掌で浮かせた相手に狙っていこう。

地掃腿　⇨⇩Ⓚ　from VF2

「VF3」ほど性能はよくないが、相手のダウンを奪いたいときに使う。特に、相手のガード&アタックに効果大だ。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

相手を浮かした後が重要だ！

浮かせ技は上記でも説明したように、アーマー破壊技の双虎烈把や新技のガード&アタック技などだ。相手を浮かせた後は、落ちてくるところへさらに浮かせ技をヒットさせ、再度相手を浮かせるか、連掌転身脚で空中コンボを決めるかして、一気に大ダメージを与えてやろう。

最初の斜上掌を重ねるのが難しいが、やはり安定パターンなら昇り蹴りか？

オススメ連係技

これがラウの連係技だ！

穿脚連環虎掌は、3発目がヒットしても相手はダウンせず、硬化時間差でこちら側が有利になる。そこで、相手の反撃を潰せるような出が早い技を出す。相手がガード&アタックやかわしを使うようなら投げ技で対応しよう。

穿脚連環虎掌　⇧Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ

背旋連掌　Ⓟ⇦Ⓟ

転身双虎掌　Ⓟ⇦Ⓟ⇨Ⓟ

ラウ技リスト

技名	コマンド	備考
冲捶(ちゅうすい)	Ⓟ	
掃冲拳(そうちゅうけん)	⇩Ⓟ	
括面腿(かつめんたい)	Ⓚ	
旋中腿(せんちゅうたい)	⇘Ⓚ	
旋截腿(せんさいたい)	⬇Ⓚ	
騰落双捶掌(とうらくそうすいしょう)	⬆⇩Ⓟ	上昇中
騰空双腿(とうくうそうたい)	⬆⇩Ⓚ	上昇中
騰空端脚(とうくうたんきゃく)	⬆Ⓚ	
飛蹴腿(ひしゅうたい)	⬆Ⓚ	上昇中
騰空斧刃脚(とうくうふじんきゃく)	⬆Ⓚ	着地際
虎脚背翔(こきゃくはいしょう)	⬆⇩Ⓚ	
空虎脚(くうこきゃく)	⇨Ⓚ+G	
烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)	⇧Ⓚ	
騰空虎尖脚(とうくうこせんきゃく)	⇧Ⓚ	
騰空冲拳(とうくうちゅうけん)	⇧Ⓟ	
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	⇧Ⓟ	上昇中
騰空中脚(とうくうちゅうきゃく)	⇧Ⓚ	着地際
転身掃腿(てんしんそうたい)	⇧Ⓚ	小ジャンプ着地際
燕翔旋風脚(えんじんせんぷうきゃく)	⇨⇨Ⓚ+G	
背旋連掌(はいせんれんしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ	
転身双虎掌(てんしんそうこしょう)	Ⓟ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	
飛燕転身掌(ひえんてんしんしょう)	⇨⇨Ⓟ	
飛燕旋風脚(ひえんせんぷうきゃく)	⇨⇨ⓅⓀ+G	
背冲拳(はいちゅうけん)	Ⓟ	
背拍掌(はいはくしょう)	⇩Ⓟ	敵背後
背冲腿(はいちゅうたい)	Ⓚ	敵背後
座架旋腿(ざかせんたい)	⇩	敵背後
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⇩Ⓚ	敵背後
騰空背翔(とうくうはいしょう)	⇧Ⓚ+G	敵背後
虎槍掌(こそうしょう)	⇦⇨Ⓟ	
双虎烈破(そうこれっぱ)	⇘Ⓟ+Ⓚ	
肘撃(ちゅうげき)	⇨Ⓟ	
鳳凰槍掌(ほうおうそうしょう)	⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	
穿脚冲掌(せんきゃくちゅうしょう)	⇧Ⓚ⇨Ⓟ	
穿脚連環虎掌(せんきゃくれんかんこしょう)	⇧Ⓚ⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ	
斜下掌(しゃかしょう)	⇘Ⓟ	
連掌(れんしょう)	⇘ⓅⓅ	
連掌旋風腿(れんしょうせんぷうたい)	⇘ⓅⓅⓀ	
連環掌(れんかんしょう)	⇘ⓅⓅⓅ	
連掌転身脚(れんしょうてんしんきゃく)	⇘ⓅⓅⓅⓀ	
連掌背転脚(れんしょうはいてんきゃく)	⇘ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	
連掌転身掃脚(れんしょうてんしんそうきゃく)	⇘ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	
斜上掌(しゃじょうしょう)	⬊Ⓟ	
連環虎燕掌(れんかんこえんしょう)	⬊Ⓟ⇦Ⓟ+Ⓚ	
順歩冲掌(じゅんほちゅうしょう)	⇘⇘Ⓟ	
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	⇧Ⓟ	
燕子掌(えんししょう)	⇦⇨⇨Ⓟ	
連拳腿(れんけんたい)	ⓅⓀ	
連掌(れんしょう)	ⓅⓅ	
雷撃掌(らいげきしょう)	ⓅⓅⓅ	
双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい)	ⓅⓅⓀ	
連環転身脚(れんかんてんしんきゃく)	ⓅⓅⓅⓀ	
連環背転脚(れんかんはいてんきゃく)	ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ	
連環転身掃脚(れんかんてんしんそうきゃく)	ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ	
旋風牙(せんぷうが)	Ⓚ+G	
虎龍転身脚(こりゅうてんしんきゃく)	⇘⇘⇩⇘⇨Ⓚ+G	
腿倒裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	(しゃがみ→立ち中に)Ⓚ	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⇦Ⓚ	
地掃腿(ちそうたい)	⇨⇩Ⓚ	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⬇Ⓚ+G	
連蹴旋風牙(れんしゅうせんぷうが)	ⓀⓀ	
転身裏旋脚(てんしんりせんきゃく)	⇩ⓀⓀ	
連旋截腿(れんせんさいたい)	⬇ⓀⓀ	
連環旋截腿(れんかんせんさいたい)	⬇ⓀⓀ⇩Ⓚ	
連旋転身掃脚(れんせんてんしんそうきゃく)	⬇ⓀⓀ⇩ⓀⓀ+G	
肩車頭落(けんしゃとうらく)	Ⓟ+G	
大地倒襲(だいちとうしゅう)	⇘⇘Ⓟ+G	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇦Ⓟ+G	
雷震入林(らいしんにゅうりん)	⇦Ⓟ+G	壁が正面
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇦Ⓟ+G	
柳車旋転(りゅうしゃせんてん)	⇨Ⓟ+G	壁が背後
転身巴咽掌(てんしんはいんしょう)	⇘⇨Ⓟ+G	
柳手掛塔(りゅうしゅかとう)	⇨⇩Ⓟ+G	
転身爪巴掌(てんしんそうはしょう)	Ⓟ+G	敵側面
猛虎背襲(もうこはいしゅう)	Ⓟ+G	敵後ろ向き
踏襲撃(とうしゅうげき)	⇧Ⓚ	敵ダウン中
虎爪雷蹴(こそうらいしゅう)	⇧Ⓟ	敵ダウン中
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	⬆Ⓟ	敵ダウン中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

立ち斜上復活!!

「VF2」をある程度やり込んだ人なら知っているとは思うが、立ち斜上とはしゃがみダッシュを利用して瞬時にしゃがみ状態をつくり、そこから斜上掌を出すというものだ。「VF2」のラウが強かった理由はこの技にあったのだが、この技が「メガミックス」でも出せてしまうのだ。

立ち斜上からパンチ（俗に言う斜上Ⓟってやつ）へつなぐ。これをヒットさせれば相手より先に動ける。

JANE 炎の女戦士・ジェーン

Written by 聖母坂ジェーン(工事完了)

主力となるアッパー系の技は強いものの、パワースマッシュなどの技がかなり調整されて弱まりつつあるジェーン。だが、その辺の弱体化は強力な新技でフォローしていけば問題ない……かな?

AM2研デザイナーから

砂漠系の色を出そうとしたのですが、なかなかイメージ通りにいかなかったので苦労しました。最終的にはいい感じに。

ジェーンの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

ジェーンは女らしからぬ力強い勝ちポーズを見せてくれる。まずは、大きく振りかぶった後に拳を相手の方ににつきだすというもの。その他に一度高く上げた拳を自分の目の前にもってくるというように、とても力あふれる勝ちポーズを披露してくれる。

さらに 覚えておきたい固有技

お祭りなのに弱体化ですか……

新技は横投げのネイルホールドドロップと、Ⓟ+Ⓚのスマッシュフック(仮称)だ。これらの技が追加されても戦術には影響を受けないので、意識して使う必要はないだろう。今回、この「ファイターズメガミックス」のジェーンが覚えておかなければならないのは、パワースマッシュがガードアタックで返されることや、コンボレイドニーの発生が遅いことなど、従来の技の弱体化のほうだろう。

ネイルホールドドロップ 敵の横近くⓅ+Ⓖ 新技

新技とはいうものの全キャラクターが持っている側面投げ。攻撃力が低いので無理に狙って使う必要はないだろう。

ロースピンコンボ ⓅⓅ⇩Ⓚ from FV

ダブルクラップからロースピンキックを出す技。この後、後述するライジングアッパーにつなげると有効な連係になる。

ライジングアッパー ⬊Ⓟ from FV

主力の浮かせ技で、ガードされてもスキがない。ちなみに立ち状態からのトスアッパーと技の性質に差はないが、出の速さと攻撃威力はこちらが上。

ダウンスマッシュ ⇨ⓅⓅ from FV

1段目をカウンター、またはしゃがみ状態の相手にヒットさせると、よろけさせることができ、2段目がつながる連係だ。

オススメ連係技

強い連係? ならコレでしょう

基本はローナックルやロースピンキックを絡めた連係から、ライジングアッパーへつなぐというものだ。これはローナックル、ロースピンキックをヒットさせるのが第一条件で、ヒットさせれば相手と同時に動けるというのがポイントだ。

ローナックル ⇩Ⓟ → ローナックルスピン ⬇ⓅⓀ → ライジングアッパー ⬊Ⓟ

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

後ろから大技だ!!

浮かせ技はもちろんライジングアッパー。浮かせた後は相手の降り際に、立ち状態からでも出せるトスアッパーで浮かせ直し狙っていくのが基本。相手が受け身などでタイミングを変えてくるようなら、後ろに回ってからの浮かせ直しや大技のトルネードパンチなどを"後ろから"叩き込んでやろう。

相手の"後ろ"に回り込んだらこっちのもの。もうなんでもヤリ放題、入れ放題だ。

ジェーン技リスト

技名	コマンド	備考
クラップナックル	Ⓟ	
ダブルクラップ	ⓅⓅ	
トリプルバッシュ	ⓅⓅⓅ	
コンボウォールスクラッチ	ⓅⓅⓅ	壁近くⓅⓅヒット
ダブルクラップラッシュキック	ⓅⓅⓀ	
コンボレイドニー	ⓅⓅ⇨Ⓚ	
ロースピンコンボ	ⓅⓅ⇩Ⓚ	
コンボブロックストレート	ⓅⓅ⇨Ⓟ	
ナックルハイキック	ⓅⓀ	
コンボスイッチアッパー	ⓅⓀⓅ	
ブロックストレート	⇨Ⓟ	
スマートキック	Ⓚ	
ボディブロー	⇨+Ⓟ	
ダウンスマッシュ	⇨ⓅⓅ	
パワースマッシュ	⇦⇨Ⓟ	
クロールトルネードパンチ	⇦⇩⇨Ⓟ	
トスアッパー	⇧+Ⓟ	
ツーハンドバッシュ	⇩⇨Ⓟ	
トルネードパンチ	⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ	
ライジングアッパー	⬊Ⓟ	しゃがみ中
スタンディングハイキック	Ⓚ	しゃがみ→立ち
カットニー	⇨Ⓚ	
ミドルスピンキック	⇧Ⓚ	
ニーランチャー	⇩⇨Ⓚ	
ローナックル	⇩Ⓟ	
ローナックルスピン	⇩ⓅⓀ	
ロースピンアップ	⇩Ⓚ+ⒼⓀ	
ダブルロースピンキック	⇩Ⓚ+Ⓖ⇩Ⓚ	
ロースピンキック	⬇Ⓚ	
スラストパンチエア	⬆Ⓟ	ジャンプ同時
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	空中
ジャンプトー	⬆Ⓚ	ジャンプ同時
エアローリングソバット	⬆Ⓚ	空中
フレアトー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
フロントジャンプトー	⬆⇨Ⓚ	ジャンプ同時
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇨Ⓚ	空中
フレアキック	⬆⇨Ⓚ	着地ぎわ
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	空中
ジャンプハンマー	⇧Ⓟ	ジャンプ同時
ローリングソバット	⇧Ⓚ	ジャンプ同時
ホッピングキック	⇧Ⓚ	空中
ローカットキック	⇧Ⓚ	着地ぎわ
タイガースープレックス	Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ	敵背向け
タグハンドウォールクラッシュ	Ⓟ+Ⓖ	敵近く&敵壁に背向け
クリンチパンチ	Ⓟ+Ⓖ	敵近く
ブレークネックドライバー	Ⓟ+Ⓖ	敵背向け
ウォールスクラッチ	Ⓟ+Ⓖ	敵壁に背向け&敵近く
ダブルクリンチパンチ	Ⓟ+ⒼⓅ	敵近く
クリンチニー	Ⓚ+Ⓖ	敵近く
クリンチストライクニー	Ⓚ+Ⓖ	敵近く
ウォールストライクニー	Ⓚ+Ⓖ	敵近く&敵壁に背向け
ダブルウォールストライクニー	Ⓚ+ⒼⓀ+Ⓖ	敵近く&敵壁に背向け
フリングアップブレイカー	⇨⇩ Ⓟ+Ⓖ	敵近く
ブレンバスター	⇨⇩ Ⓟ+Ⓖ	敵近く
クリンチニーグラブ	⇦⇧⇩⇧⇨ Ⓚ+Ⓖ	敵近く
スーパーコンボニーランチャー	⇦⇧⇩⇧⇨ Ⓚ+Ⓖ⇩⇨+Ⓚ	敵近く
ナックルバット	⇩Ⓟ	敵ダウン中
スピットキック	⇩Ⓚ	敵ダウン中
ナックルダイブ	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ターンナックル	Ⓟ	敵背後
ターンダブルナックル	ⓅⓅ	敵背後
ターンキック	Ⓚ	敵背後
ローターンナックル	⇩Ⓟ	敵背後
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	敵背後
スピンキックターン	⇧Ⓚ	敵背後&ジャンプ同時
ランニングナックル	Ⓟ	走り中
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓖ	走り中
ランニングニー	Ⓚ	走り中
スライディングキック	⇩Ⓚ	走り中
ホップスピンキック	⇧Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
ランニングジャンプキック	⇧Ⓚ	走り中&ジャンプ同時
クライムウォール	⬆Ⓟ	ジャンプ中壁接触
ウォールダイブ	⬆Ⓟ	壁登り中
ネイルホールドドロップ	Ⓟ+Ⓖ	敵側面

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

ものすごいアッパーッスね

弱体化したといっても、ジェーンだけあって強いには強い。でもってこの技だけどヤバイでしょ。かわしに対してホーミングするわ、相手を浮かせるわ、アーマーも壊すわなどなど、なんかすごいことになってます。しかも、派生技まであるらしい。唯一の弱点は攻撃発生が遅いことだけど、でも……ねぇ?

ヒットさせたらこんな感じっす。ちなみにこれをガードされても、派生技まではガードできないぞ。ひどいや。

ジェフリー・マクワイルド（パンクラチオン）
JEFFRY McWILD

Written by鈴木太郎

ジェフリーで勝つためには、投げ技を決めることがいちばんの近道。打撃技の性能も侮れないものがあるが、すべての打撃技は投げ技につなぐための布石、ぐらいに考えておいてもいいだろう。

AM2研デザイナーから

ジェフリーはすごい丸みが。サンマンより丸くなってて…。あとパンツの汚れがすごく好きなんですけどどうでしょうか。

ジェフリーの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

海の男・ジェフリーの勝ちゼリフはせっかく「VF３」で増えたのに、また「I WIN！」しかしゃべれなくなってしまった。勝ちポーズは、自分の筋肉を強調するマッスルポーズをとる。しかし、腕などは筋肉の塊なのにお腹だけはどうしようもないらしい。

さらに 覚えておきたい固有技

アーマー破壊技が３種類も！

投げ技が強力なジェフリーだが、なかなかどうして、打撃技もけっこう使えるものが多い。膝系の技と比べると、当然、使用頻度は下がるのだが、相手に動きを読まれないためにも、これらの技を適度に使っていくことをオススメする。とくに、ライジングハンマーはかなりディレイがかかるので、使いかたによっては大きな武器になるだろう。アーマー破壊技であることも大きな魅力の１つだ。

ライジングハンマー ⇦⇗ⓅⓅ **アーマー破壊技**

両拳を振り下ろし、そこから上へ振り上げる２段攻撃。２段目の技がアーマー破壊技になっている。ディレイをきかせるべし。

ケンカアッパー ⇘⇘Ⓟ **アーマー破壊**

力まかせに放つ豪快なアッパーカット。パンチボタンの入力を少し遅らせると、しゃがんだ状態からくり出すことができる。

ケンカキック ⇦⇨Ⓚ **新技**

片方の足で蹴り飛ばす技。出が遅くつぶされやすいのが難点だが、リーチが長く、ガードさせれば反撃を受けることはない。

ヘッドアタック ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ **ガード&アタック技**

キャラクターによっては、３つ以上もガード&アタックを持っているが、ジェフリーは、この技を含めた２種類のみだ。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

浮かせ技は膝で決まりだが……

浮かせ技はニーアタックひとつで十分。ケンカアッパーも入力の特性を生かせば使えなくもない。追い打ちは基本的に狙わないほうがいいが、あえて狙うなら左記のアーマー破壊技だ。とはいえ、受け身であっさり回避されてしまうことがほとんどなので、着地際を投げるといった攻撃も有効だ。

無理に追い打ちにいくのなら、着地際を攻めたほうがナンボかマシ。投げを狙おう。

オススメ連係技

かわしから投げ技につなげたいね

大振りな技が多いので、技と技とをつなげた連係はイマイチ有効ではない。それよりも、相手の反撃をうまくかわして、投げ技につなげられるような連係を考えてみよう。アッパーなどの、あまりスキがない技をエサとして使うのが有効だ。

バーティカルアッパー ⬊Ⓟ

かわし Ⓔor⇩Ⓔ

スプラッシュマウンテン ⇗⇗Ⓟ＋G

ジェフリー技リスト

技名	コマンド	備考
ストレートナックル	Ⓟ	
ローナックル	⬇Ⓟ	
アッパーキック	Ⓚ	
バーティカルキック	⬇Ⓚ	
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	
ライジングサンハンマー	⬆⇨Ⓟ	
ジャンピングフットスタンプ	⬆⇨Ⓚ	
フライングローキック	⬆Ⓚ	
キリングバイツ	⬆Ⓚ	上昇中
ヒールスタンプ	⬆Ⓚ	着地ぎわ
リアキック	⬆⇨Ⓚ	
ステップナックル	⇨Ⓟ	
ハンマーダウン	⇩Ⓟ	上昇中
ヒールドロップ	⇩Ⓚ	
ジャンプキック	⇩Ⓚ	上昇中
プッシングキック	⇩Ⓚ	着地際
バックキック	Ⓚ	敵背後
バックヒールキック	⇩Ⓚ	敵背後
スピンナックル	Ⓟ	敵背後
バックダブルハンマー	⇩Ⓟ	敵背後
スピンナックル	⬇Ⓟ	敵背後
トルネードハンマー	⇦⇨Ⓟ	
ケンカフック	⇦⇩Ⓟ	
ナックルキック	ⓅⓀ	
ダブルナックル	ⓅⓅ	
1、2アッパー	ⓅⓅⓅ	
コンボケンカフック	ⓅⓅ⇩Ⓟ	
ヘッドアタック	⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ	
ストマッククラッシュ	⇦⇩Ⓟ＋Ⓚ	
ダブルハンマーダウン	⇦⇩Ⓟ	
ライジングハンマー	⇦⇗ⓅⓅ	
ミドルヘルスタッブ	⇨Ⓟ＋Ⓚ	
ヘルダンクハンマー	⇩Ⓟ＋Ⓚ	
エルボースタンプ	⇩Ⓟ	

技名	コマンド	備考
エルボーバット	⇨Ⓟ	
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇨Ⓟ	
ダッシュエルボー	⇨⇨Ⓟ	
エルボーアッパー	⇨⇨ⓅⓅ	
ケンカアッパー	⇘⇘Ⓟ	
バーティカルアッパー	⬊Ⓟ	
スマッシュアッパー	⇘Ⓟ	
ダブルアッパー	⇘ⓅⓅ	
トリプルアッパー	⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ	
ケンカキック	⇦⇨Ⓚ	
ヒールアタック	⇘⇘Ⓚ	
ニーアタック	⇨Ⓚ	
ランニングヒップアタック	(走り中)Ⓚ＋G	
ランニングボディープレス	(走り中)Ⓟ＋Ⓚ	
ニープッシュ	⇨Ⓚ	
ニーハンマー	⇨ⓀⓅ	
トーキック	⇘Ⓚ	
トーキックハンマー	⇘ⓀⓅ	
キリングトーキック	ⓀⓀ	
キリングトーキックハンマー	ⓀⓀⓅ	
ダッキングロー	⇩Ⓚ＋G	
ローキック	⇘Ⓚ＋G	
バックブリップ	Ⓟ＋G	
パワースラム	⇨Ⓟ＋G	
ボディーリフト	⇩Ⓟ＋G	
バックスロー	⇦Ⓟ＋G	
ウォールワイプスロー	⇦Ⓟ＋G	壁が背後
フロントバックブリーカー	⇦⇩⇨Ⓟ＋G	
スプラッシュマウンテン	⇗⇗Ⓟ＋G	
ココナッツクラッシュ	Ⓟ＋G	敵側面
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ＋G⇨Ⓟ＋G	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨Ⓟ＋G⇨Ⓟ＋G⇨Ⓟ＋G	
トーキックスプラッシュマウンテン	(トーキックヒット後)⇦⇩⇨Ⓟ＋G	
リフトアップスロー	(ストマッククラッシュヒット後)⇩Ⓟ＋G	

技名	コマンド	備考
ヘッドバット	⇨⇨Ⓟ＋G	
ダブルヘッドバット	⇨⇨Ⓟ＋G⇨Ⓟ＋G	
トリプルヘッドバット	⇨⇨Ⓟ＋G⇨Ⓟ＋G⇨Ⓟ＋G	
アイアンクロー	⇦Ⓟ＋Ⓚ＋G	
パワーボム	⇩Ⓟ＋Ⓚ＋G	
マシンガンニーリフト	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋G	
バックブリーカー	Ⓟ＋G	敵後ろ向き
バックブリーカー	Ⓟ＋Ⓚ＋G	敵後ろ向き
ボディプレス	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ライデンドロップ	⬆Ⓟ	敵ダウン中
ストンピング	⇩Ⓚ	敵ダウン中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

ダッキングローの使い道

下段攻撃のダッキングローは、「VF３」のものに比べてやや出が遅くなっているので、いまいち使いづらい。しかし、ダウンしている相手にヒットするという性質が加えられていることを覚えておこう。

ダウンした相手に、すかさずダッキングロー!! すれば、ビシッィ、という音がしてダメージを与えられる!! いわゆるひとつのダウン攻撃ってやつ。

SHUN-DI

舜帝（酔拳）

AM2研 デザイナーから

シュンは、実は瓢箪が壊れます(笑)。後、飲んでも赤くならない。子供のゲームなんでお酒飲んじゃいけないんですよ(笑)。

Written by 虎魂じじい(ウルフ大好き)

「メガミックス」のシュンはミックスのガード&アタックがおもしろい。相手を浮かせて、技をスカして、そして寝て……。屈辱技も今回ばかりは活用できる技になっている。やっぱりお祭りだからね。

シュンの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

酒飲みじいさんのシュンの勝ちポーズは相手を小馬鹿にしコミカルに動く。両手を組み、感謝感謝という感じで腕を振りつつ笑う「VF3」にもあった勝ちポーズだ。もう一つは、酔拳らしく酒を飲みながらちょっとした演舞を見せてくれる。いい感じ。

さらに 覚えておきたい固有技

ガード&アタックは超ぉ〜重要

技の出が基本的に遅いシュンにとって、相手の連係に割り込むためのガード&アタックがかなり重要になってくる。また、ヒットすれば相手を浮かせられるので、空中コンボを狙うことができる。ただし、ガードされたときのスキはかなり大きいので多用は禁物だ。そして、アーマー破壊の性質を持った技が、このガード&アタックとダッシュ攻撃しかないというシュンの欠点も覚えておくように。

新技 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　**ガード&アタック技**

シュンのガード&アタック技がコレ。相手の攻撃を弾いた後、挑腕撩拳を決めて、相手を浮かせることができるぞ。

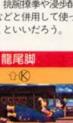
仰飲酒 ⇩Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　**from VF3**

酒飲み技のひとつ。「メガミックス」では、酒を飲んでも次のラウンドからは、0杯の状態なので、この技で飲みまくろう。

連撃後下蹴腿 酒4以上 ⓅⓅ⇩ⓀⓀ　**from VF3**

パンチ2発から下段攻撃の後蹴連腿に繋げる強力な連係技。酒を4杯以上飲んだ状態で出すことのできる技のひとつだ。

龍尾脚 ⇧Ⓚ　**from VF3**

相手を高く浮かし、空中コンボを狙うために使う技。挑腕撩拳や浸歩酔硬手などと併用して使っていくといいだろう。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

浮かせ直しと酒飲みの2択

浮かせ技は挑腕撩拳、浸歩酔硬手、龍尾脚の3つある。通常では効果時間の短く、次につなげやすい挑腕撩拳がいいだろう。浮かせた後は上方向に判定の強い龍尾脚で浮かせ直しを狙っていくといい。また、その試合が始まったばかりなら、酒を飲んでおくのも意外と重要になってくるぞ。

浮かせた後の相手の反撃をこんなふうにかわせる。屈辱的、っていうか笑える。

オススメ連係技

結局しゃがみキックなのね……

最近流行の〝しゃがみキックかわし〟に似たようなもので、〝しゃがみキックガード&アタック〟という簡単な連係が実は強力。「下段キックをくらうとついつい中段攻撃を出してしまう」という、要は「VF」慣れした人達へ非常に有効だ。

仰穿腿 ⬇Ⓚ → 新技 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ → 龍尾脚 ⇧Ⓚ

シュン技リスト

技名	コマンド	備考
挑撃(ちょうげき)	Ⓟ	
伏挑撃(ふくちょうげき)	⬇Ⓟ	
後蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ	
側踹脚(そくたんきゃく)	⇨Ⓚ	
仰穿腿(ぎょうせんたい)	⬇Ⓚ	
双掌頭落撃(そうしょうとうらくげき)	⬆⇨Ⓟ	
双腿落襲(そうたいらくしゅう)	⬆⇨Ⓚ	
空飛踹脚(くうひたんきゃく)	⬆Ⓚ	
登起脚(とうききゃく)	⬆Ⓚ	上昇中
落飛蹬腿(らくひしょうたい)	⬆Ⓚ	着地ぎわ
背双腿落襲(はいそうたいらくしゅう)	⬆⇦Ⓚ	
裁下腿(さいかたい)	⇩Ⓟ	
倒地反衝爪(ぬうちはんしょうそう)	⇩Ⓟ	上昇中
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	⇩Ⓟ+Ⓚ	
飛天崩撃(ひてんほうげき)	⇦Ⓟ+Ⓚ	
裁下腿(さいかたい)	⇩Ⓚ	
地遁腿(じげんたい)	⇩Ⓚ	着地ぎわ
挑撃背転(ちょうげきはいてん)	⇨⇨Ⓟ	
阿仙廻脚(あせんかいきゃく)	⇨⇨Ⓚ	
背旋腿(はいせんたい)	Ⓚ	敵背後
低蹬脚(ていとうきゃく)	⇩Ⓚ	敵背後
背反掌(はいはんしょう)	Ⓟ	敵背後
背下反掌(はいかはんしょう)	⇩Ⓟ	敵背後
背反掌(はいはんしょう)	⬇Ⓟ	敵背後
仰飲酒(ぎょういんしゅ)	⇩Ⓟ+Ⓚ+G	飲酒(+1)
座盤鉄(ざばんてつ)	⇩⇩	座る
座盤鉄から寝る	(座盤鉄後)⇩⇩	寝る(横寝)
宙舞落穿脚(ちゅうぶらくせんきゃく)	(座盤鉄後)Ⓚ	
栽鶏脚(さいけいきゃく)	(座盤鉄後)⇩Ⓚ	
座飲酒(ざいんしゅ)	(座盤鉄後)Ⓟ+Ⓚ+G	飲酒(+3)
転倒立(てんとうりつ)	⇦⇦⇩⇧⇨	移動技
転身酔酒靠(てんしんすいしゅこう)	(逆立ち後)Ⓟ+Ⓚ	
双衝腿(そうしょうたい)	(逆立ち後)Ⓚ+G	
倒身連脚(とうしんれんきゃく)	(逆立ち後)Ⓚ	
翻身双仙腿(ほんしんそうせんたい)	(逆立ち後)Ⓟ+G	
横寝(おうしん)	⇦⇦⇩⇧⇨	移動技
涅槃旋脚(ねはんせんきゃく)	(横寝後)Ⓚ	
涅槃双掃脚(ねはんそうそうきゃく)	(横寝後)➡Ⓚ	
涅槃掃脚(ねはんそうきゃく)	(横寝後)⇩Ⓚ	
涅槃蹴捶(ねはんしゅうすい)	(横寝後)ⓀⓅ	
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	(横寝後)ⓀⓅⓀ	
連撃下蹴(れんげきかしゅう)	(横寝後)ⓀⓅ⇩Ⓚ	飲酒6以上
涅槃連撃下腿(ねはんれんげきかたい)	(横寝後)ⓀⓅ⇩ⓀⓀ	
横掃撃(おうそうげき)	⇨Ⓟ	
撃転旋腿(げきてんせんたい)	ⓅⓀ	
連撃(れんげき)	ⓅⓅ	
叉手連環撃(さいしゅれんかんげき)	ⓅⓅⓅ	
連撃下腿(れんげきかたい)	ⓅⓅ⇩Ⓚ	飲酒4以上
連撃後下蹴腿(れんげきこうかしゅうたい)	ⓅⓅ⇩ⓀⓀ	飲酒4以上
何仙姑(かせんこ)	⇨Ⓟ(ⓅⓅ)Ⓚ	
仰飲杯手(ぎょういんはいしゅ)	⇧Ⓟ	
仰飲仙手(ぎょういんせんしゅ)	⇧ⓅⓅ+Ⓚ	飲酒5以上
仰飲連環弾脚(ぎょういんれんかんたんきゃく)	⇧ⓅⓅ+ⓀⓀ	飲酒5以上
月牙叉撃(げつがさいげき)	⬉Ⓟ	
挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	⇩⇘⇨Ⓟ	
挑腕栽手(ちょうわんさいしゅ)	⇩⇘⇨Ⓟ⇨Ⓟ	飲酒3以上
浸歩酔硬手(しんぽすいこうしゅ)	⇦⇧Ⓟ	
転身双冲掌(てんしんそうちゅうしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	飲酒(+3)
騰空飛天砲(とうくうひてんほう)	⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	飲酒6以上
背旋肘(はいせんちゅう)	⇦Ⓟ	
背旋肘廻下脚(はいせんちゅうかいかきゃく)	⇦ⓅⓀ	
連飛跳撃(れんひちょうげき)	ⓀⓀ	
連蹴廻手(れんしゅうかいしゅ)	ⓀⓀⓅ	
連蹴背下掌(れんしゅうはいかしょう)	ⓀⓀ⇩Ⓟ	
背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	⇦Ⓚ+G	
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	⇧Ⓚ	
龍尾脚(りゅうびきゃく)	⇧Ⓚ	
宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	⇧⇧Ⓚ	
宙舞双転脚(ちゅうぶそうてんきゃく)	Ⓚ	走り中
倒脚(とうきゃく)	⇩Ⓚ+G	
翻身連旋脚(ほんしんれんせんきゃく)	⇦Ⓚ+G	
単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+G	
横掃手(おうそうしゅ)	Ⓚ+GⓅ	
前旋掃腿(ぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+Ⓚ	飲酒1以上
連前旋掃腿(れんぜんせんそうたい)	⇩Ⓟ+ⓀⓀ	飲酒2以上
連環前旋掃腿(れんかんぜんせんそうたい)	⬇Ⓟ+ⓀⓀⓀ	飲酒3以上
旋風掃腿(せんぷうそうたい)	⬇Ⓚ+G	
後蹴下腿(こうしゅうかたい)	⇦Ⓚ	
後蹴連腿(こうしゅうれんたい)	⇦ⓀⓀ	
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+G	ヒット後飲酒(+3)
転身纏股(てんしんそうこ)	⇧Ⓟ+G	
転身倒襲裏肘(てんしんとうしゅうりちゅう)	Ⓟ+G	敵側面
螺旋酔肘(らせんすいちゅう)	⇧Ⓟ	敵ダウン中
倒地反衝爪(とうちはんしょうそう)	⬊Ⓟ	敵ダウン中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

使えるのか？ コレ

ピッカーンと光ってガード&アタック！ 相手がしまったと思う瞬間。でも、じじいは寝てる!? こんな技で返されたらものすごい屈辱だろうね。

アームストンシティ市長・ビッグマーラー

BIG MAHLAR

AM2研デザイナーから

B.M.は2Pカラーが黒くなりました。黒がかっこいいという事で、バットマンみたいにね。そんな感じでやりました。

Written byビックマン

頭に蛇を載せた変な格好のくせに、凄じい強さを持つB.M.。コイツを使うなら、相手のことなんか気にしないでガンガン攻めていこう。気がついたら勝ってるはずだ。そんなキャラクターです。

B.M.の勝ちポーズ・勝ちゼリフ

B.M.ことアームストンシティ市長のビック・マーラーさんは、さびしいことに勝ちポーズがひとつしかない。その勝ちポーズは、力を込めた拳を空に向かって打ち出すというものだが、他のキャラよりちょっとパッとしないところがあるよね。

さらに 覚えておきたい固有技

どの技も強すぎっス

とにかくハンパじゃなく強いキャラクターだ。「メガミックス」の中でデュラルと最強の座を争うのはコイツしかいないだろう。逆に弱いところを探すほうが難しいかも、ってくらいに強い。通常ヒットで6発連続ヒットするエクストリーム・デスフィナーレを筆頭に、アンクルフォールからのコンビネーションなど、エグイ技ばかりが揃っている。誰がコイツを止められるのだろうか?

エクストリーム・デスフィナーレ ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ — アーマー破壊技

6発すべてが連続ヒット。すべてでの総合ダメージは150を軽く超える。まさしくB.M.を表す技といえよう。

アンクルフォール ⇧Ⓖ⇩Ⓚ — from FV

いわゆる踵落とし。このあといろいろな連携へつながる。もう一度Ⓚを入力すると相手を浮かせるアンクルクロスが出る。

ブロックバスター ⇦Ⓚ — ガード&アタック技

最もオーソドックスなガード&アタックだが、逆にそれが扱いやすさにつながっている。乱発して相手に返されないように。

ハイキック&フィスト ⓀⓅ — from FV

実は2発目のパンチからエクストリーム・デスフィナーレなどのコンボにつなげられる。非常に強烈な連係となるだろう。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

すげえ強烈です

浮かせ技はブローコンボアッパーが有効だ。1発入れば、3発目まで確実にヒットする。しかも最後がアッパーなので相手は確実に浮いてくれる。他では連係でも紹介したアンクルクロスが有効だ。浮かせたら強烈なコンボを叩き込もう。

はい、浮きました。ここから相手の体力を奪い取ります。かなり反則的な強さだ。

オススメ連係技

これが決まればそれまでよ

アンクルフォールで相手をよろけさせ、次のアンクルクロスにつなげる。この時点で相手は空中に高々と浮いているので、ハイキック&フィストから派生する、エクストリーム・デスフィナーレへとつなぐ。相手の体力を根こそぎ奪う連係だ。

B・M・技リスト

技名	コマンド	備考
ストロングフィスト	Ⓟ	
エクストリーム・ブロー	ⓅⓅ	
ブローコンボ・アッパー	ⓅⓅⓅ	
ブローコンボ・ハイキック	ⓅⓅⓀ	
ブローコンボ・ストレート	ⓅⓅ⇨Ⓟ	
エクストリーム・デスプレリュード	ⓅⓅ⇨Ⓚ	
エクストリーム・デスシンフォニー	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ	
ブローコンボ・ダブルハイキック	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	
エクストリーム・デスレクエイム	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ	
エクストリーム・デスフィナーレ	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	
ブローコンボ・ロースピン	ⓅⓅ⇩Ⓚ	
フィスト&ハイキック	ⓅⓀ	
コンボ・スイッチアッパー	ⓅⓀⓅ	
ストロングハイキック	Ⓚ	
ハイキック&フィスト	ⓀⓅ	
ハイ&サイドキック	ⓀⓀ	
ブロックストレート	⇦Ⓟ	
ブロックバスター	⇦Ⓚ	
ブロックニー	⇦Ⓚ+G	
ストマックブロー	⇨Ⓟ	
ブロー&フィスト	⇨ⓅⓅ	
ガスト・オブ・レイジ	⇦⇦⇨Ⓟ	
ハリケーンパンチ	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ	
アクセルロール	⇘Ⓚ	
ハイ・ダブルアクセル	⇘ⓀⓀ	
ミドル・ダブルアクセル	⇘Ⓚ⇨Ⓚ	
ロー・ダブルアクセル	⇘Ⓚ⇩Ⓚ	
ストロングニー	⇨Ⓚ	
ローフィスト	⬇Ⓟ	
ローフィストスピン	⬇ⓅⓀ	
ローショット	⇙Ⓚ	
ローショット・アクセル	⇙ⓀⓀ	
ローショット・ブロー	⇙ⓀⓀⓅ	
ローショット・ダークプレリュード	⇙ⓀⓀⓅⓅ	
レボリューション・ワン	⇨Ⓚ	
レボリューション	⇨Ⓚ+G	
ハイ・ダブルレボリューション	⇨Ⓚ+GⓀ	
ロー・ダブルレボリューション	⇨Ⓚ+G⇩Ⓚ	
アンクルフォール	⇧Ⓖ⇩Ⓚ	
アンクルクロス	⇧Ⓖ⇩ⓀⓀ	
クロス・ディストラクション	⇧Ⓖ⇩ⓀⓀⓀⓅ	
スラストパンチエア	⬆Ⓟ	ジャンプ同時
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	空中
ジャンプトー	⬆Ⓚ	ジャンプ同時
ローリングソバット	⬆Ⓚ	空中
フレアトー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
フロントジャンプトー	⬆⇨Ⓚ	ジャンプ同時
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇨Ⓚ	空中
フレアキック	⬆⇨Ⓚ	着地ぎわ
バックエアキック	⬆⇦Ⓚ	空中
ジャンプハンマー	⇧Ⓟ	ジャンプ同時
ローリングソバット	⇧Ⓚ	ジャンプ同時
ホッピングキック	⇧Ⓚ	着地ぎわ
ローカットキック	⇩⇩Ⓚ	着地ぎわ
ウォールスロー	Ⓟ+G	敵近く
ディストータブルブロー	Ⓟ+G	敵側面
ウォールグラスター	Ⓟ+G	敵近く&敵壁に背向
ウォールアクセル	Ⓟ+G	敵近く&壁に背向
ジャーマンスープレックス	Ⓟ+G	敵背向け
ブレンバスター	⇨Ⓟ+G	敵近く
ブラックレインボー	⇦⇦⇨Ⓟ+G	敵近く
スピットキック	⇩Ⓚ	敵ダウン中
レッキングダイブ	⇧Ⓟ	敵ダウン中
ターンフィスト	Ⓟ	敵背後
ターンダブルフィスト	ⓅⓅ	敵背後
ターンハイキック	Ⓚ	敵背後
ローターンフィスト	⇩Ⓟ	敵背後
ローターンフィストスピン	⇩ⓅⓀ	敵背後
ロースピンキックターン	⇩Ⓚ	敵背後
スピンキックターン	⇧Ⓚ	敵背後&ジャンプ同時
ランニングストレート	Ⓟ	走り中
ランニングタックル	Ⓟ+G	走り中
ランニングニー	Ⓚ	走り中
スライディングキック	⇩Ⓚ	走り中
ローリングソバット	⇧Ⓚ	走りジャンプ同時
ランニングジャンプキック	⇧Ⓚ	走りジャンプ同時
クライムウォール	⬆Ⓟ	ジャンプ中壁接触
ウォールダイブ	⬆Ⓟ	金網登り中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

ガンガン押せば問題無し!!

下段から始まるコンボも豊富なB.M.。相手には当てやすいが、これだけでは大きなダメージは奪えない。パンチからのコンボで押していくべきだ。

下段攻撃ではあまり大きなダメージが奪えない。メインとして狙うのは、エクストリーム・デスフィナーレしかないだろう。

DURAL

デュラル(UNKNOWN)

1P COLOR 2P COLOR

AM2研デザイナーから

ペプシマンの時に作った技術を使って、周りの光が写り込んで、これがあったからこそ突っ込めたと言う所があります。

Written by T-2001

謎の金属物の強さは本物だ。相手キャラクターによって柔軟にスタイルを変えられるし、しかもコンボエルボーサマーソルトキックの強さといったら……。こりゃ誰も勝てませんわ。

デュラルの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

デュラルの勝ちポーズは、アキラの勝ちポーズであった、足を踏み変え、腕を構え直すという勝ちポーズと、カゲの少ししゃがみ込んで「南無〜」といっていたものを勝ちポーズとしている。今回ふたりとものこの勝ち

さらに 覚えておきたい固有技

ていうか負けちゃいかんでしょ

とにかく技自体の性能が非常に高い、コンボエルボーサマーソルトキック。これがあればなにも言うことは無い。しかもサマーソルトキックの部分が上段アーマー破壊技になっているじゃありませんか。これだけでもう十分なのに、飲酒2杯以上からでるダブルドラゴンアッパーの使い勝手もいい。こんなキャラクターを使って負けちゃうわけにはいかんでしょ。何がなんでも勝て!!

コンボエルボーサマーソルトキック Ⓟ Ⓟ ⇨ Ⓟ ⇩ Ⓚ — **アーマー破壊技**

エルボーからサマーソルトキックへつながるというとても極悪な技。サマー部分が上段アーマー破壊技になっている。

浮身連撃 ⇨⇨⇨Ⓚ+Ⓖ — **アーマー破壊技**

「VF2」のデュラルのオリジナル技。見えにくいかもしれないが、相手に空中で3発蹴りを食らわせている。

新技 ⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ — **ガード&アタック技**

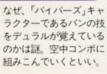
相手をつかむことに成功するとそこから弧延落が決まる技。相手がガードしていると入らないので注意して使おう。

ドラゴンアッパー ⇨⇩⇘Ⓟ — **新技**

なぜ、「バイパーズ」キャラクターであるパンの技をデュラルが覚えているのかは謎。空中コンボに組みこんでいくといい。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

よりどりみどりです

パイの持つ高蹴腿が、相手を浮かせるのに適している。上段攻撃という判定だが、食らった相手は吹き飛ばされてからしばらくは受け身を取ることができない。これで相手が受け身を取るタイミングが読みやすくなる。ここからさらに高蹴腿を狙っていこう。

ただのキックと思うな。「メガミックス」ではこんなに使える技に成長してくれたのだ。

オススメ連係技

なんでも出してりゃいいでしょ

とにかくなんでもあるので、夢のようなコンボがいくらでも作れる。肘で相手をよろめかせて、飛燕単脚につないで間合いをつめ、相手に近づいたらジャイアントスイングを決める……、なんてことも可能だ。夢に見たコンボを実現しよう。

ライジングエルボー ⇨Ⓟ → **飛燕単脚** ⇘Ⓚ → **ジャイアントスイング** ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

デュラル技リスト

技名	コマンド	備考
弾拳(だんけん)	Ⓟ	
烈掌(れっしょう)	ⓅⓅ	
連環穿掌(れんかんせんしょう)	ⓅⓅⓅ	
掌重ね(はがさね)	ⓅⓀ	
パンチサイドキック	Ⓟ⇨Ⓚ	
コンボ・エルボー	ⓅⓅ⇨Ⓟ	
コンボエルボーサマー	ⓅⓅ⇨Ⓟ⇩Ⓚ	
ジャブストレートバックナックルト	ⓅⓅ⇦Ⓟ	
コンボ・バックナックルスピン	ⓅⓅ⇦ⓅⓀ	
地擂り弾(じずりだん)	⬇Ⓟ	
斜下掌(しゃかしょう)	⇘Ⓟ	
斜上掌(しゃじょうしょう)	⬈Ⓟ	
ライジングエルボー	⇨Ⓟ	
エルボーハンマー	⇨Ⓟ⇦Ⓟ	
ダブルジョイントバッド	➡ⓅⓀ	
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨ⓅⓅ	
エルボーサマー	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	
レベルバックチョップ	⇦Ⓟ	
スラントバックナックル	⇙Ⓟ	
スラントロースピン	⬋ⓅⓀ	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇦⇨Ⓟ	
ショルダーアタック	⇦⇨Ⓟ	
ダブルハンマーダウン	⇩⇧Ⓟ	
ライジングハンマー	⇩⇧ⓅⓅ	
挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	⇩⇘⇨Ⓟ	
ドラゴンアッパー	⇨⇩⇘Ⓟ	酒1以上
ダブルドラゴンアッパー	⇨⇩⇘Ⓟ⇨⇩⇘Ⓟ	酒2以上
高蹴腿(こうしゅうたい)	Ⓚ	
虎燕擺脚(こえんはいきゃく)	ⓀⓀ	
ニーキック	⇨Ⓚ	
連環腿(れんかんたい)	⇨⇨ⓀⓀ	
弾腿(だんたい)	⇧Ⓚ	
擦り蹴り(すりげり)	⬇Ⓚ	
ジャックナイフキック	⇦Ⓚ	
ジャックナイフサイドキック	⇦ⓀⓀ	
地掃腿(ちそうたい)	⇩⇩Ⓚ	
背倒連旋脚(はいとうれんせんきゃく)	⇧Ⓚ+G	
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	⇦Ⓚ	
阿仙廻脚(あせんかいきゃく)	⇦⇨Ⓚ	
躰登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	Ⓚ	しゃがみ～立ち途中
ライジングニー	⇨Ⓚ	しゃがみ～立ち途中
単飛跳撃(たんひちょうげき)	Ⓚ+G	
横掃手(おうそうしゅ)	Ⓚ+GⓅ	
ソバット	⇦Ⓚ+G	
幻葉(げんよう)	⇨Ⓚ+G	
サイドフックキック	⇧Ⓚ+G	
疾地掃腿(しっちそうたい)	⇩Ⓚ+G	
燕旋蹴(えんせんしゅう)	⇨Ⓚ+G	
水車蹴り(すいしゃげり)	⇩Ⓚ+G	
飛び前蹴り(とびまえげり)	⇨Ⓚ+G	
覇呀龍(はがりゅう)	⇩⇨Ⓚ+G	
浮身連撃(ふしんれんげき)	⇨⇨⇨Ⓚ+G	
ビートナックル	Ⓟ+Ⓚ	
ヘルスタッブ	⇨Ⓟ+Ⓚ	
裏圏捶(りけんすい)	P+K	
ストマッククラッシュ	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ	
鉄山靠(てつざんこう)	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	
落閃刃(らくせんじん)	⇨Ⓟ+Ⓚ	
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	(落閃刃後)Ⓟ+Ⓚ	
雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく)	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+G	
バックナックルターン	⇦⇦Ⓟ	
龍尾閃(りゅうびせん)	⇦⇦Ⓚ+G	
背拍掌(はいはくしょう)	⇨Ⓟ	敵背後
背連穿掌(はいれんせんしょう)	Ⓟ	敵背後
登背穿掌(とうはいせんしょう)	⬇Ⓟ	敵背後
バックドロップキック	⇦Ⓚ	敵背後
地旋腿(ちせんたい)	⬇Ⓚ	敵背後
ターンキック	Ⓚ	敵背後
背龍爪(はいりゅうそう)	⇨Ⓚ	敵背後
騰空冲拳(とうくうちゅうけん)	⇩Ⓟ	
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	⇨Ⓟ	
飛天崩撃(ひてんほうげき)	⇦Ⓟ	
ラウンドキック	⇨Ⓚ	
跳刺腿(ちょうしたい)	⇩Ⓚ	
騰空中脚(とうくうちゅうきゃく)	⇩Ⓚ	着地ぎわ
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	⇘Ⓚ	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	⇘ⓀⓀ	
虎脚背転(こきゃくはいてん)	⇨Ⓚ	敵背後
登脚(とうきゃく)	⬆Ⓚ	
大ジャンプキック1	⬆Ⓚ	空中
大ジャンプキック2	⬆Ⓚ	着地ぎわ
大ジャンプキック3	⬆⇨Ⓚ	
大ジャンプキック4	⬆⇨Ⓚ	
落葉旋風弾(らくようせんぷうだん)	⬈Ⓚ	遠距離から
酔歩転身肘(すいほてんしんちゅう)	Ⓟ+G	ヒット後数回[+5]
刀霞(かたながすみ)	⇧Ⓟ+G	敵近く
弧延落(こえんらく)	⇦Ⓟ+G	敵近く
ネックブリーカードロップ	⇦⇨Ⓟ+G	敵近く
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+G	敵近く
バックブリーカー	Ⓟ+G	敵後ろ向き
燕風輪翔(えんぷうりんしょう)	⇩Ⓟ+Ⓚ+G	敵しゃがみ近く
マシンガンニーリフト	⇩⇨Ⓟ+Ⓚ+G	敵しゃがみ近く
バックブリーカー	Ⓟ+Ⓚ+G	敵後ろ向きしゃがみ近く
ボディープレス	⇧Ⓟ	敵ダウン中
虎爪連蹴(こそうれんしゅう)	⬆Ⓟ	敵ダウン中
サッカーボールキック	⇧Ⓚ	敵ダウン中
サマーソルトドロップ	⇩Ⓚ	敵ダウン中
燕旋擺柳(えんせんはいりゅう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓚ返し
螺旋按掌(らせんあんしょう)	⇦Ⓟ+Ⓚ	上段Ⓟ返し

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

とりあえず酒でも呑んでみる？あんまり意味はないけどね。

マーラー(UNKNOWN) MAHLAR

AM2研デザイナーから

新しい起こしだったので、色々時間がかかりました。色々練って最終的にこういう形になり、なかなか良く出来たと思います。

Written byマックスマーラー

B.M.の影に隠れがちなマーラー。たしかに地味なキャラクターだけど、十分な強さは持っている。あとはプレイヤーの問題だけだ。この仮面の奥に秘めた復讐の炎を燃やして、勝利をもぎ取れ。

マーラーの勝ちポーズ・勝ちゼリフ

さらに 覚えておきたい固有技

強烈なコンボ多数

マーラーのエクストリーム・デスフィナーレは、全部で6発のコンビネーションだ。最後の1発は中段攻撃のアーマー破壊技、ハリケーンパンチなので、相手のガードを恐れずに出していこう。5発目のエクストリーム・デスレクイエムは相手をよろめかせるので、6発目を出さずに違う技につないでいくのも有効だ。ほかにも新しい投げ技をマスターしているので、ぜひとも使ってみてほしい。

アーマー破壊技
エクストリーム・デスフィナーレ
ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇨⇨⇨Ⓟ

B.M.よりも性能が落ちるが、それでも十分強烈なコンボ。つねに狙っていきたい技だ。

新技
新技
⇨⇨⇨⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

相手をつかみ上げて、腹に強烈な1発を叩き込む。実用度はそんなに高くはないが、カッコいい技。ダメージは普通か。

from FV
エクストリーム・デスレクイエム
ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ

相手をよろけさせることができる。このあとデスレクイエムにつなげてもいいし、違う技をつないでも効果的だぞ。

from FV
ブラックホール
両者空中近く⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

いわゆる空中投げ。確実性の高い、空中での追い打ちとして非常に重宝する技なので必ず出せるようにしておこう。

CHECK POINT 浮かせ技とその対応

とにかく浮かせたら勝ち

マーラーは空中投げを持っているので、空中の相手へ確実にダメージを与えられる。問題は相手を何で浮かせるかだ。簡単なのはⓅⓅⓅというお手軽コマンドのブローコンボ・アッパー。3発が連続ヒットする高性能な技だ。中段攻撃のストロングアッパーでいきなり浮かせてもいいだろう。

とにかくアッパー系の技で相手を浮かせる。浮かせたら確実にダメージを与えていこう。

オススメ連係技

渋い連係です

エクストリーム・デスレクイエムで相手をよろけさせてから、3発すべて連続ヒットするブローコンボ・アッパーが有効だ。アッパーで浮いた相手には、確実にブラックホールを決めていこう。相手を壁際で浮かせた場合は、エクストリーム・デスフィナーレを叩き込めば大ダメージを奪うことができる。狙っていこう。

エクストリーム・デスレクイエム ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ → ブローコンボ・アッパー ⓅⓅⓅ → ブラックホール 両者空中近く⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

マーラー技リスト

技名	コマンド	備考
ストロングフィスト	Ⓟ	
エクストリーム・ブロー	ⓅⓅ	
ブローコンボ・アッパー	ⓅⓅⓅ	
ブローコンボ・ハイキック	ⓅⓅⓀ	
ブローコンボ・ストレート	ⓅⓅ⇨Ⓟ	
エクストリーム・デスプレリュード	ⓅⓅ⇨Ⓚ	
エクストリーム・デスシンフォニー	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ	
ブローコンボ・ダブルハイキック	ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	
エクストリーム・デスレクエイム	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ	
エクストリーム・デスフィナーレ	ⓅⓅ⇨ⓀⓅ⇨Ⓟ⇨⇨⇨Ⓟ	
ブローコンボ・ロースピン	ⓅⓅ⇨Ⓚ	
フィスト&ハイキック	ⓅⓀ	
コンボ・スイッチアッパー	ⓅⓀⓅ	
ストロングハイキック	Ⓚ	
ロングハイキック	⇨Ⓚ	
ハイキック&フィスト	ⓀⓅ	
ハイ&サイドキック	ⓀⓀ	
ストロングアッパー	⇨Ⓟ	
ストマックブロー	⇨Ⓟ	
ブロー&フィスト	⇨ⓅⓅ	
ガスト・オブ・レイジ	⇨⇨⇨Ⓟ	
ハリケーンパンチ	⇨⇨⇨⇨⇨Ⓟ	
アクセルロール	⇨Ⓚ	
ハイ・ダブルアクセル	⇨ⓀⓀ	
ミドル・ダブルアクセル	⇨Ⓚ⇨Ⓚ	
ロー・ダブルアクセル	⇨Ⓚ⇨Ⓚ	
ストロングニー	⇨Ⓚ	
ローフィスト	⇨Ⓟ	
ローフィストスピン	⇨ⓅⓀ	
ローショット	⇨Ⓚ	
ローショット・アクセル	⇨ⓀⓀ	
ローショット・ブロー	⇨ⓀⓀⓅ	
ローショット・ダークプレリュード	⇨ⓀⓀⓅⓅ	
レボリューション・ワン	⇨Ⓚ	
レボリューション	⇨Ⓚ+G	
ハイ・ダブルレボリューション	⇨Ⓚ+GⓀ	
ロー・ダブルレボリューション	⇨Ⓚ+G⇨Ⓚ	
スラストパンチェア	⬆Ⓟ	ジャンプ同時
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ	空中
ジャンプトー	⬆Ⓚ	ジャンプ同時
ローリングソバット	⬆Ⓚ	空中
フレアトー	⬆Ⓚ	着地ぎわ
フロントジャンプトー	⬆⇨Ⓚ	ジャンプ同時
フロントエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
エアダイブ	⬆⇨Ⓚ	空中
フレアキック	⬆⇨Ⓚ	着地ぎわ
バックエアキック	⬆⇨Ⓚ	空中
ジャンプハンマー	⇨Ⓟ	ジャンプ同時
ローリングソバット	⇨Ⓚ	ジャンプ同時
ホッピングキック	⇨Ⓚ	着地ぎわ
ローカットキック	⇨⇨Ⓚ	着地ぎわ
ウォールスロー	Ⓟ+G	敵近く
ウォールグラスター	Ⓟ+G	敵近く&壁際に背向
ウォールアクセル	Ⓟ+G	敵近く&壁に背向
ジャーマンスープレックス	Ⓟ+G	敵背向け
ブレンバスター	⇨Ⓟ+G	敵近く
ブラックレインボー	⇨⇨⇨Ⓟ+G	敵近く
ブラックホール	⇨Ⓟ+Ⓚ+G	両者空中
ストライクスタンプ	⇨Ⓚ	敵ダウン中
レッキングダイブ	⇨Ⓟ	敵ダウン中
ターンフィスト	Ⓟ	敵背後
ターンダブルフィスト	ⓅⓅ	敵背後
ターンハイキック	Ⓚ	敵背後
ローターンフィスト	⇨Ⓟ	敵背後
ロースピンキックターン	⇨Ⓚ	敵背後
スピンキックターン	⇨Ⓚ	敵背後&ジャンプ同時
ランニングストレート	Ⓟ	走り中
ランニングタックル	Ⓟ+G	走り中
ランニングニー	Ⓚ	走り中
スライディングキック	⇨Ⓚ	走り中
ランニングジャンプキック	⇨Ⓚ	走りジャンプ同時
クライムウォール	⬆Ⓟ	ジャンプ中壁接触
ウォールダイブ	⬆Ⓟ	金網登り中

※上の技表には基本的に新技は含まれていません。

ガード&アタックが無い!!

相手の攻撃をガードしつつ反撃できる技、ガード&アタック。この「FV」を象徴するべき技を、「バイパーズ」キャラクターのマーラーが持っていないとはどうゆうことか!?　まあ無いものはしかたが無いので、ガードを固めたり、相手の技をかわすなどして反撃の糸口を見つけていこう。しかし、「メガミックス」では「VF」のキャラクターですら持ってるのに……。悲しい運命のキャラクターなのね。

とにかくガードで相手の攻撃を凌いでいく。じっと我慢すればチャンスはやってくるはずだ。あとは相手の投げ技にも注意しようね。

特報!!
SPECIAL REPORT

バンダイ
ドラマチック
シューティング

●3月7日発売●4,800円●1人プレイ●全年齢推奨●ツインスティック対応

MOBILE SUIT GUNDAM SIDE STORY Ⅲ 裁かれし者

U.C.0079 01.03 THE DUCHY OF ZION DECLARED WAR AGAINST U.N.T FOR ITS INDEPENDENCE. SO CALLED THE ONE YEAR WAR BEGAN.

ついに戦いの舞台は宇宙へと

「Ⅰ」と「Ⅱ」で語られたEXAMをめぐる物語もいよいよ終局へ。それを飾るにふさわしく、運命はユウ達を宇宙へといざなう。果たしてクルスト博士はブルーに何をさせようというのか。1人のニュータイプの少女の犠牲の上に成り立つシステム、EXAMは何を目的として作られたのだろうか。そして"裁かれし者"とは!? すべての謎はこの巻で明らかにされる!

CHECK THE 外伝Ⅲ

1号機はデータ収集のための試作機にすぎなかった!

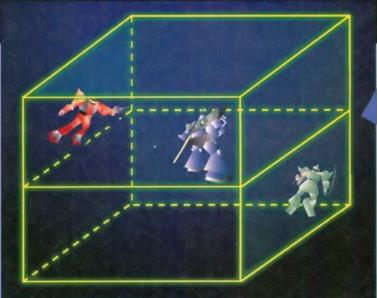
EXAMを積んだ頭部を破壊されてしまったブルー。だが1号機は当初、ジムで開発されたものを急きょ載せかえた、いわば仮仕様。一方、2号機は初めからRX-79を元に作られたため、頭部はガンダムタイプとなっている。すなわちそれこそがブルーの本来の姿なのだ。

奪われた2号機を追って……

皮肉なことにこの機体は今回、敵として登場することとなる!! イフリート改と同時にEXAMをも失ったニムバスが次にとった行動とは、なんと連邦のEXAM研究所を襲撃し、EXAMマシンを強奪するというものだった。しかし不幸中の幸いというか、3機製造されたうちの残る1機は襲撃前に運び出されていたため、難を逃れたが……。

イフリート改と同様、朱に彩られた肩が印象的。これは肩の識別番号(02)を塗り潰す意味よりは、彼の趣味である可能性が高い。

宇宙空間を上下2層

どのようなアプローチで表現されるのかが心配(?)されていた宇宙空間のステージ。場合によっては操作方法の変更もあるのかと思われたが、様々な試行錯誤の末、従来のシステムのままで見事に360°バトルが演出された！

このVOL.3はストーリーの展開上、後半で宇宙戦が行われる。これを演出するためには、前後左右に加え上下にも自由に行けるようにしなければならない。だが、仮にここで安易に完全な上下移動を可能にした場合、敵に追いつくことが難しくなる上、広すぎる空間内で自分の位置を見失うことにもなりかねず、従来のシリーズとはまったく違ったゲーム性や操作方法になってしまっただろう。そこで考案されたのが「上下2層」というスタイル。思い切って移動範囲を2ラインに限定し、プレイ感を優先している。

上下移動による敵弾回避

今までのような平面での回避に加え、今回は上下ラインを使った回避も重要になってくる。向きを固定したまま避けられる利点を生かして反撃すべし。

サーベルは段を合わせて

異なる段にいる相手に対してだが、ロックオンによるライフルは当てることはできても、直接武器のサーベルは当然のことながら当てることができない。つまり前2作のようなサーベルを主軸とした戦法はやや取りづらくなっている。もし当てるとなると上下移動で弾を避けながら近付くといった多少面倒な手順を踏むことになるだろう。

それでもサーベルを3発入れたときのダメージの高さは魅力。積極的に狙っていきたいものだ。

CHECK THE 外伝Ⅲ

「Ⅲ」に登場するモビルスーツのうち1体は旧ザクに決定！

いただいたお便りはすべて目を通しました

ユーザーの声が登場させた06R。旧ザクはやはり銃器を持たずに肉弾戦を見せてくれるとのこと。拳で殴りかかってくるモーションも。

編集部　Vol.19の誌面で「Ⅲ」に登場させてほしいMSを募集したところ、たくさんの意見が集まりましたね。

稲垣　ええ。すごく多かったのはやはりザクシリーズでしたね。中でもMSVの06R（高機動型ザク）、それから渋いところで旧ザクを推す意見がかなりありました。それでこちらで考えていた部分とみなさんの意見を統括して旧ザクと06Rを出す方向で開発を進めています。ザクは他にも意外な登場の仕方をするかもしれませんよ。ゲルググも、「やっぱり宇宙だったら出なきゃウソだよね」といった感じらしく、ザクバリエーションの次に多かった声ですね。これはもちろん登場します。

編集部　そのほかにこれは、と思った意見などは？

稲垣　エルメスも多かったですね。もっとも、エルメスはララアの1機しか存在しないので……。「背景でいいからチラッと出してくれ」なんて要望もありましたが、ストーリー的に難しいかなと。あと、カタパルトから発進していくシーンを、という意見がありました。それが入るかどうかわかりませんが、今回はなるべく自機が見えるムービーは多くしたいと思っています。絵コンテを描いて、どういう形で動かそうという案は練ってますけど、演出関係はもう本当に時間との戦いなんですよね。他にも、これまではバーニアも丸く発光するだけでしたが、宇宙だとボハーッと帯状にふかした感じになりますし、宇宙へ出た時点で装備がビームライフルに変更されるなど、細かい演出も現在洗い直している最中です。

バンダイマルチメディア事業部開発課
稲垣浩文氏

ご自身も特にゲルググが好きという稲垣氏。「ゲルググのビームナギナタは絶対に再現しますよ」と熱っぽく語ってくれた。

の立体構造で実現!!

死角を取り合う姿はさながらドッグファイトのよう。こちらから攻める場合は真下（真上）から背後をとる、突然段を変えて斬りにいくなど、段差をキーに多彩な戦法が使えそう。

連続カットで見る外伝Ⅲ
空間を利用した潜り込み戦法

互いに上段にいる位置から、こちらの弾をかいくぐりながら下段へ移動、そして死角となる真下へ潜り込む2号機。新たに"高さ"の概念が加わったことでまた違った戦い方も可能に！

STAGE ？
廃棄されたコロニーにて

今や誰も住む者のいないコロニーに建造された、この鈍く光を放つ巨大建造物の正体は!?

連続カットで見る外伝Ⅲ
ブルー2号機のサーベル攻撃

同じ段で戦う利点はサーベルを当てにいけることにあるが、それは相手も同じこと。ニムバスの操るブルー2号機はさすがに反応も鋭く、こちらを正面に捕捉すると背中のサーベルを抜き放ち、瞬時に間合いを詰めてくる！ 盾をかまえながら迫るその姿は敵ながらカッコいい。しかもその敵はまぎれもない"ガンダム"なのだ!! 恐らくこのようなシチュエーションでなければこうしてコックピットから2号機を見ることはなかったはず。シナリオや演出担当者のアイデアが光る。

CHECK THE 外伝Ⅲ 『MS VIEWER』を搭載！

デザイン的に一番カッコいいものを、ということでプラモデルのマスターグレード版をモデルにしたというゲルググ。早く動きが見たい。

「ガンダム外伝」シリーズの大きな魅力であるリアルなモビルスーツの動きだが、「Ⅲ」ではこのシリーズに登場したモビルスーツ（計11種類）のデータが鑑賞できる新モードが追加される！ ここではプレイ中はとてもゆっくり眺めることのできなかったモーションが改めて見られるとあって、そのデータベース的価値だけでも注目に値する。さらに、それを様々な角度から見ることもできるとのことでうれしい限り。わかりやすい例で言うならばちょうどプレイステーション版「機動戦士ガンダム」にあった"モビルスーツ図鑑"をよりパワーアップした感じだろうか。その上、このビューワーのためにゲーム本編とは別に、各機体にふさわしいモーションを新たに描きおこす可能性もあるそうなので完成が楽しみだ。

CHECK THE 外伝Ⅲ 結末はこれまでの戦績により変化する

ところで君の今までの戦績はいかがなものだろうか。「Ⅰ」や「Ⅱ」から継承された数々の記録は、実はゲームのエンディング部分に密接に関わってくる。君がいかなる結末を迎えるかはわからないが、腕を磨いておけばきっといいことが……。

強制するわけではないが、「Ⅲ」までにできるならば大尉にまでなっておきたい（評価オールAならいうことなし）。敵の攻撃もさらに激しくなるだろうしね

THE KING OF Fighters '96™

特報!! SPECIAL REPORT

発売日は4日延びてしまったが、ゲームのタイトル通り96年度になんとかお目見えしそうなKOF'96。今回の特報は、アーケード版でCPU専用として登場したボスキャラがプレイヤーキャラとして使えるという、ビッグでホットでグレートな情報をお届けするぞ。

●SNK●12月31日発売予定●ソフトのみ 5,800円 お買い得セット 7,800円●限定KOFダブルパック 9,800円

あの2人が使える!?

CPU戦で中ボス的存在の神楽ちづると、KOF'96の最終ボスであるゲーニッツの2人がサターン版KOF'96で使えることが判明したぞ。コマンドを覚えておこう。

中ボス 神楽ちづる

本名「八咫ちづる」。本来の名字が表に現れないよう、神楽姓を名乗る。草薙家が「草薙の拳」を、八神家が「八尺瓊勾玉」を守護するように三種の神器の最後のひとつ「八咫の鏡」を守護するべき神楽家の末裔である。彼女は、封印が解けて動き出したオロチ一族を再度封印すべく、彼らを倒すことのできる人間を探すために「K・O・F」を開催。最終戦の前に現れ腕試しを要求するのであった。

プロフィール

6月26日生まれ22歳
AB型　日本出身
身長169cm 体重52kg
B85-W57-H84
趣味：寝ること、バイクレース。好物：辛いもの。大切なもの：飼っている文鳥のチーちゃん。嫌いなもの：理不尽なこと。
（声優：斎藤亜紀子）

本体から分身して、その分身が突撃していくという特殊な必殺技。ちづるが得意とする分身系の必殺技のひとつ。

華麗なる通常の投げ技。他のキャラ同様に、彼女の投げ技もPとKで2つ用意されている。使い方も他のキャラと大差はないぞ。

もう1つの超必殺技がこれ。分身が攻撃を出しつつゆっくりと前進するというもので、出してからしばらくすると本体までもが動ける。

こちらも分身を使った必殺技。分身が手を回しながら上昇していく。主に対空技として用途がありそうだ。かなり強い技。

彼女は超必殺技を2つ体得している。そのひとつが、この相手の必殺技を一定時間封じるという凄い技。彼女らしい技だね。

COMMAND

キャラクター選択画面で
スタートボタンを押しながら

↑+Y、→+A、←+X、↓+B

最終ボス ゲーニッツ

プロフィール

7月20日生まれ41歳
出身地、血液型は不明
身長193cm 体重88kg
趣味：ロッククライミング。好物：キノコ料理(特に松茸)。得意スポーツ：ウィンドサーフィン。大切なもの：忠誠心。嫌いなもの：愚かな人類。
(声優：島よしのり)

「吹き荒ぶ風のゲーニッツ」との異名をもつ、オロチ一族の牧師。彼は風を意のままに操るという能力を持ち、その戦闘力は計り知れない。それを証明する手立てとして言うと、当時25歳のルガール・バーンシュタインの右目を奪ったのが彼である。さらに驚くべきことに、その時のゲーニッツは弱冠18歳の青年だった。根本的に残忍ではあるが、それも己の信念を貫くがゆえのこと。

ゲーニッツを代表する必殺技。「そこですか？」と静かな声とともに小型の竜巻を発生させる。ボタンによって発生位置を選択できる。

キザなポーズをとりながら、手の先から真空波のようなものを発生させる必殺技。かっこいい。

風の中に消え、上空から鋭い角度で降下してくる移動系の必殺技。技自体に攻撃力はない。

彼は超必殺技を3つも体得しているうえに、中には体力が多くても出せる技まで存在するのだ。

次号より、対CPU、対人戦 キャラ別徹底攻略開始!!

必ず役に立つコマンド表！　表内のボタン表示はⓀがキックボタン、Ⓟがパンチボタンだ。キミが設定したボタン配置にあてはめて使ってくれ！

主人公チーム

キャラクター	技名	コマンド
草薙　京	百式・鬼焼き	→↓↘+Ⓟ
	R.E.D.KicK	←↓↙+Ⓚ
	弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←+Ⓚ
	七拾五式　改	↓↘→+Ⓚ
	①百拾四式・荒咬み	↓↘→+弱Ⓟ
	②百弐拾八式・九傷	①動作中↓↘→+Ⓟ
	③百弐拾七式・八錆	①→②動作中Ⓟ ①動作中→↘↓↙←+Ⓟ
	④百弐拾五式・七瀬	①→②動作中Ⓚ ①→③動作中Ⓚ
	⑤外式・轟穿ち	①→③動作中Ⓟ
	⑥百拾五式・毒咬み	↓↘→+強Ⓟ
	⑦四百壱式・罪詠み	⑥動作中→↘↓↙←Ⓟ
	四百弐式・罰詠み	⑦動作中→+Ⓟ
	九百拾式・鵺摘み	↓↙←+Ⓟ
	☆秘奥義　裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+Ⓟ
二階堂紅丸	雷靭拳	↓↘→+Ⓟ
	空中雷靭拳	ジャンプ中↓↘→+Ⓟ
	真空片手駒	→↘↓↙←+Ⓚ
	スーパー稲妻キック	→↓↘+Ⓚ
	①居合い蹴り	↓↘→+Ⓚ
	反動三段蹴り	①ヒット中↓↑+Ⓚ ←↓↙+Ⓚ
	紅丸コレダー	接近して←↙↓↘→+強Ⓟ
	☆雷光拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
大門五郎	地雷震	→↓↘+Ⓟ
	超受け身	↓↙←+Ⓚ
	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+弱Ⓟ
	超大外刈り	接近して←↙↓↘→+弱Ⓚ
	切り株返し	←↙↓↘→+強Ⓟ
	天地返し	接近して→↘↓↙←→+強Ⓟ
	☆地獄極楽落とし	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+強Ⓟ

餓狼伝説チーム

キャラクター	技名	コマンド
テリー・ボガード	バーンナックル	↓↙←+Ⓟ
	パワーウェイブ	↓↘→+Ⓟ
	クラックシュート	↓↙←+Ⓚ
	ライジングタックル	→↓↘+Ⓟ
	パワーダンク	→↓↘+Ⓚ
	☆パワーゲイザー	↓↙←↙→+Ⓟ
アンディ・ボガード	飛翔拳	↓↙←+Ⓟ
	①斬影拳	↙→+Ⓟ
	我弾幸	①ヒット中↓↘→+Ⓟ
	昇龍弾	→↓↘+Ⓟ
	空破弾	←↙↓↘→+Ⓚ
	撃壁背水掌	接近して←↙↓↘→+強Ⓟ
	②幻影　不知火	ジャンプ中↓↘→+Ⓚ
	幻影　不知火　下顎	②着地中Ⓟ
	幻影　不知火　上顎	②着地中Ⓚ
	☆超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+Ⓚ
ジョー・東	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+Ⓟ
	①爆裂拳	Ⓟボタン連打
	爆裂拳フィニッシュ	①中↓↘→+Ⓟ
	タイガーキック	→↓↘+Ⓚ
	スラッシュキック	←↙↓↘→+Ⓚ
	黄金のかかと	↓↙←+Ⓚ
	☆スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+Ⓟ

☆印は超必殺技です

龍虎の拳チーム

キャラクター	技名	コマンド
リョウ・サカザキ	虎煌拳	↓↘→+Ⓟ
	虎砲	→↓↘+Ⓟ／①ヒット中→↓↘+Ⓟ
	飛燕疾風脚	→↘↓↙←+Ⓚ
	極限流連舞拳	接近して←↙↓↘→+強Ⓟ
	①猛虎雷神剛	↓↙←+Ⓟ
	☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓟ
	☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ
ロバート・ガルシア	龍撃拳	↓↘→+Ⓟ
	龍牙	→↓↘+Ⓟ
	飛燕旋風脚	→↘↓↙←+Ⓚ
	飛燕龍神脚	ジャンプ中↓↙←+Ⓚ
	極限流連舞脚	接近して←↙↓↘→+強Ⓚ
	☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓟ
	☆龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ
ユリ・サカザキ	虎煌拳	↓↘→+Ⓟ
	①ユリちょうアッパー	→↓↘+Ⓟ
	ダブルユリちょうアッパー	①（強）着地時→↓↘+Ⓟ
	雷煌拳	↓↘→+Ⓚ
	百烈びんた（コマンド投げ）	接近して→↘↓↙←+弱Ⓟ
	百烈びんた（移動投げ）	→↘↓↙←+強Ⓟ
	ユリちょうナックル	↓↙←+Ⓟ
	ユリちょう回し蹴り	↓↙←+Ⓚ
	☆覇王翔吼拳	→←↙↓↘→+Ⓟ
	☆飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ

新・怒チーム

キャラクター	技名	コマンド
レオナ	ムーンスラッシャー	↓ため↑+Ⓟ
	グランドセイバー	←ため→+Ⓚ
	Xキャリバー	↓ため↑+Ⓚ
	ボルテックランチャー	←ため→+Ⓟ
	☆Vスラッシャー	ジャンプ中↓↘→↘↓↙←+Ⓟ
ラルフ	バルカンパンチ	Ⓟボタン連打
	ガトリングアタック	←ため→+Ⓟ
	急降下爆弾パンチ	↓ため↑+Ⓟ ジャンプ中↓↘→+Ⓟ
	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+Ⓚ
	ラルフキック	←ため→+Ⓚ
	☆バリバリバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ
	☆馬乗りバルカンパンチ	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ
クラーク	バルカンパンチ	Ⓟボタン連打
	①ローリングクレイドル	←↙↓↘→+Ⓟ
	②スーパーアルゼンチンバックブリーカー	接近して←↙↓↘→+強Ⓚ
	③ナパームストレッチ	→↓↘+Ⓟ
	④フランケンシュタイナー	←↙↓↘→+弱Ⓚ
	フラッシングエルボー	①、②、③、④中↓↘→+Ⓟ
	☆ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←+強Ⓟ

新・女性格闘家チーム

キャラクター	技名	コマンド
藤堂香澄	重ね当て	↓↘→+Ⓟ
	空中重ね当て	ジャンプ中↓↘→+Ⓟ
	白山桃	↓↙←+Ⓟ
	滅身無投	←↙↓↘→+弱Ⓚ
	殺掌陰蹴	←↙↓↘→+強Ⓚ
	竜巻槍打	接近して→↘↓↙←+強Ⓟ
	☆超重ね当て	↓↘→↓↘→+Ⓟ
不知火舞	花蝶扇	↓↘→+Ⓟ
	龍炎舞	↓↙←+Ⓟ
	飛翔龍炎陣	→↓↘+Ⓚ
	必殺忍蜂	←↙↓↘→+Ⓚ
	ムササビの舞	→↘↓↙←+Ⓟ（ボタン押しっ放し） ジャンプ中↓↙←+Ⓟ
	☆超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+Ⓚ
キング	ベノムストライク	↓↘→+Ⓚ
	ダブルストライク	↓↘→↓↘→+Ⓚ
	トラップショット	→↓↘+Ⓚ
	トルネードキック	→↘↓↙←+Ⓚ
	サプライズローズ	→↓↘+Ⓟ
	ミラージュキック	←↙↓↘→+Ⓚ
	☆イリュージョンダンス	↓↘→↘↓↙←+Ⓚ

サイコソルジャーチーム

キャラクター		技名	コマンド
麻宮アテナ		サイコボールアタック	↓↙←+Ⓟ
		フェニックスアロー	ジャンプ中↓↙←+Ⓟ
		ᵛサイコリフレクター	→↘↓↙←+Ⓚ
		サイコソード	→↓↘+Ⓟ
		空中サイコソード	ジャンプ中→↓↘+Ⓟ
		サイキックテレポート	↓↘→+Ⓚ
	☆	①シャイニングクリスタルビット	←→↘↓↙←+Ⓟ
	☆	②空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中←→↘↓↙←+Ⓟ
	☆	クリスタルシュート	①中に↓↙←+Ⓟ
	☆	空中クリスタルシュート	②中に↓↙←+Ⓟ
椎拳崇		超球弾	↓↙←Ⓟ
		龍顎砕	←↓↙+Ⓚ
		龍連牙・地龍	←↙↓↘→+弱Ⓟ
		龍連牙・天龍	←↙↓↘→+強Ⓟ
		龍爪撃	ジャンプ中↓↙←+Ⓟ
	☆	神龍凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙←+弱Ⓚ
	☆	神龍天舞脚	↓↘→↘↓↙←+強Ⓚ
鎮元斎		瓢箪撃	↓↙←+Ⓟ
		柳燐蓬莱	→↓↘+Ⓟ
		回転的空突拳	←↙↓↘→+Ⓚ
			①中→+Ⓚ
			②中←↙↓↘→+Ⓚ
		①酔管巻翁	↓↘→+Ⓟ
		蛾翼鯱魚	①中→+Ⓟ
		②望月酔	↓↙←+Ⓚ
		龍蛇反蹴	②中↑+弱Ⓚ
		鯉魚反蹴	②中↑+強Ⓚ
	☆	轟欄炎炮	↓↘→↓↘→+Ⓟ

キムチーム

キャラクター		技名	コマンド
キム・カッファン		飛燕斬	↓ため↑+Ⓚ
		半月斬	↓↙←+Ⓚ
		飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+Ⓚ
		流星落	←ため→+Ⓚ
		空砂塵	↓ため↑+Ⓟ
		鳳凰脚	↓↙←↙→+Ⓚ
			ジャンプ中↓↙←↙←→+Ⓚ
チャン・コーハン		鉄球粉砕撃	←ため→+Ⓟ
		鉄球大回転	Ⓟボタン連打
		鉄球飛燕斬	↓ため↑+Ⓚ
		大破壊投げ	接近して→↘↓↙←→+強Ⓟ
	☆	鉄球大暴走	↓↘→↘↓↙←+Ⓟ
チョイ・ボンゲ		竜巻疾風斬	↓ため↑+Ⓟ
		①飛翔空裂斬	↓ため↑+Ⓚ
		飛翔脚	ジャンプ中↓↘→+Ⓚ
		②旋風飛猿刺突	←ため→+Ⓚ
		方向転換	①or②動作中レバー+ボタン
		疾走飛翔斬	←ため→+Ⓟ
	☆	真／超絶竜巻真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ

八神チーム

キャラクター		技名	コマンド
八神庵		百式・鬼焼き	→↓↘+Ⓟ
		弐百拾弐式・琴月　陰	→↘↓↙←+Ⓚ
		百弐拾七式・葵花	↓↙←+Ⓟ（3回連続入力）
		屑風	接近して←↙↓↘→+強Ⓟ
		百八式・闇払い	↓↘→+Ⓟ
	☆	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↙←↙↓↘→Ⓟ
マチュア		デスロウ	↓↙←+Ⓟ（3回連続入力）
		メタルマサカー	↓↙←+Ⓚ
		デスペアー	↓↘→+Ⓟ
		ディーサイド	←↙↓↘→+Ⓟ
	☆	ヘブンズゲイト	↓↙←↙↓↘→+Ⓚ
バイス		アウトレイジ	↓↙←+Ⓚ
		レイヴナス	ジャンプ中↓↙←+Ⓚ
		ゴアフェスト	接近して→↘↓↙←→+強Ⓟ
		ディーサイド	←↙↓↘→+Ⓟ
	☆	ネガティブゲイン	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+強Ⓟ

ボスチーム

キャラクター		技名	コマンド
ギース・ハワード		烈風拳	↓↘→+弱Ⓟ
		ダブル烈風拳	↓↘→+強Ⓟ
		疾風拳	ジャンプ中↓↙←+Ⓟ
		上段当て身投げ	←↙↓↘→+弱Ⓚ
		中段当て身投げ	←↙↓↘→+強Ⓚ
		邪影拳	→↘↓↙←+Ⓟ
		飛翔日輪斬	→↓↘+Ⓟ
	☆	レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+Ⓟ
ヴォルフガング・クラウザー		ブリッツボール・上段	↓↙←+Ⓟ
		ブリッツボール・下段	↓↙←+Ⓚ
		レッグトマホーク	↓↘→+Ⓚ
		カイザーキック	→↓↘+Ⓚ
		カイザーデュエルソバット	←↙↓↘→+Ⓚ
		カイザースープレックス	接近して→↘↓↙←→+強Ⓟ
	☆	カイザーウェイブ	→←↙↓↘→+Ⓟ
Mr.ビッグ		グランドブラスター	↓↘→+Ⓟ
		カリフォルニアロマンス	→↓↘+Ⓟ
		クロスダイビング	→↘↓↙←+Ⓟ
		スピニングランサー	→↘↓↙←+Ⓚ
		クレイジードラム	Ⓟボタン連打
	☆	ブラスターウェイブ	↓↘→↓↘→+Ⓟ

中ボス

キャラクター		技名	コマンド
神楽ちづる		百活　天神の理	→↓↘+Ⓟ
		①弐百拾弐活　神速の祝詞	→↘↓↙←+ⓅorⓀ
		弐百拾弐活　神速の祝詞・天隠	①動作中↓↙←+再ボタン入力
		百八活　玉響の瑟音	←↙↓↘→+Ⓟ
	☆	裏面八拾伍活　零技の礎	↓↙←↙↓↘→+Ⓟ
	☆	裏面壱活　三籟の布陣	↓↙←↓↙←+Ⓚ

最終ボス

キャラクター		技名	コマンド
ゲーニッツ		よのかぜ	←↙↓↘→+ⓅorⓀ
		わんひょう　とこぶせ	↓↙←+弱Ⓚ
		わんひょう　まめつ	↓↙←+強Ⓟ
		ひょうが	↓↙←+Ⓚ
	☆	みずち	↓↙←↙↓↘→+Ⓟ
	☆	じっそうこく	（パワーMAX時）↓↙←↙↓↘→+Ⓟ
	☆	やみどうこく	接近して→↘↓↙←→↘↓↙←+強Ⓟ

真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝™

SNKを代表する人気格闘アクション、サムライスピリッツが本格派RPGになって登場。格闘ゲームでは見ることのできない武士達の素顔や生き様といったファンにはたまらない要素が盛り沢山。もちろん本編を知らない人だって楽しめちゃうぞ。

特報!! SPECIAL REPORT

●SNK
●発売日未定
●6,800円
●RPG

みんな同じならサターン版で決まりだね♥

号外その壱 3機種同シナリオ化!!

セガサターン プレイステーション NEO-GEO-CD

このサムライスピリッツ武士道烈伝は、セガ・サターンの他にプレイステーションと、本家NEO・GEO・CDからも発売される。気になるはその内容だが、構成やシナリオ（右を参照）といった根本的な部分は共通する。が、それぞれのハードの特徴に応じてグラフィックやサウンドといったハードに依存される部分で多少の変更があるらしい。大々的な変更はないようだが、詳細がわかりしだいお伝えしていくぞ。

号外その弐 シナリオは2本立て

当初このソフトは、発売される3機種のハード別に別物のシナリオも収録される予定で、すべてのシナリオを楽しむには最低2機種でプレイする必要があった。しかし、ユーザーの強い要望とスケジュールを考慮し、収録シナリオが統一されることになったのだ。「どのハードでプレイしても、ひとつの作品として同じ世界観を提供するのが妥当であると考える」と、メーカーの下した判断は適切といえるだろう。

物語紹介① 邪天降臨之章

多くのキリシタンの血が流された天草の乱から約100年、現世への怨念により甦った天草四郎時貞の怨霊は、平和な日本に厄災をもたらし始める。己の道の先に魔人天草の姿を感じたサムライ達の中には、戦いの予感に喜び、また、涙する者もいた。様々な想いを胸に物語は始まる。

単身悪に立ち向かう格闘ゲーム版のオープニングが目に浮かぶが、武士道烈伝ではそれぞれの思惑は違うもののパーティを組んで冒険を進める。この章では主人公キャラの秘密が明かされるのが特徴となる。

スタートイベント

覇王丸	橘 右京
牙神幻十郎	ガルフォード
ナコルル	チャムチャム

隠密・柳生十兵衛のもとへ

まずは公儀隠密として天草の不穏な動きを追跡している十兵衛に会うことが目的となる。しかし、十兵衛の姿は……。

江戸 サムライ酒場

江戸にはサムライ酒場という場所があり、ここで旅をともにするパートナーを選択することができる。一度選択すると確定されるので、よく考えて仲間を決めよう。

いずれ十兵衛と会うことができ、天草の情報や旅に必要なアイテムも手に入る。

ここで仲間を募ることができる。しかし幻十郎だけはパーティを作れないぞ。文字通り一人旅だ。

全国行脚の旅へ!

- 関東地方／江戸城など
- 東海地方／富士など
- 伊勢地方／伊勢など
- 関西地方／京、大阪など
- 九州地方／阿蘇山など

そしていよいよ天草を追う旅に出発。各地には奥義を先取りできる修行場や敵の属性に合わせて武器を鍛える鍛冶屋などが点在。主人公キャラ毎に専用イベントも用意されているぞ。

主人公人物紹介

覇王丸

武蔵国出身
26歳
飽くなき前進を求める剣豪。天下無敵の熱血漢。強大な敵が現れるたびに彼の闘志はより燃え上がる。

牙神幻十郎

山城国出身
29歳
冷酷非道な人斬り稼業に身を染める。血と酒と女と博打、どれにも満足できそうにない鬼人。

ナコルル

カムイコタン出身
18歳
大地の声を聴く巫女。大自然が魔界の力に侵され始めたことに気付いた彼女は、静かに刀を握った。

武士道烈伝の魅力を教えてあげるわ

格ゲーでは見られない
武士達の素顔

まさに真剣勝負を地でいくサムライスピリッツは、その緊張感あるバトルと個性溢れるキャラクターで人気が大爆発した格闘ゲーム。シリーズを通して数多くの魅力的なキャラクター達がファンを釘付けにしてきた。このゲームで、その確立されたキャラの持ち味は損なわれることはない。幻十郎がパーティを組まずに一人旅をするなんて設定で、すでにニヤリとしたファンは多いはず。惜しくも主人公キャラの座を獲得できなかったキャラも随所で登場するぞ。

パーティの組み合わせは限られているが、この面子で旅をするなんて考えただけでも感激。

格ゲーするか、RPGするか
迫力の戦闘システム

この武士道烈伝の戦闘システムは、RPGでお馴染みのコマンド選択方式の他に、なんと格ゲーも顔負けのコマンド入力までもが用意されているらしいぞ。戦闘コマンド入力モードというからには、奥義を格闘ゲーム感覚で入力できるものと予想できる。格闘ゲームが苦手な人でも、コマンド選択方式で楽しめるのだ。また、サムライスピリッツに欠かせないアクションも加わっているらしい。詳しいことはわかりしだい続報する予定なのでお楽しみに。

格ゲーの必殺技を使って敵をなぎ倒す快感は、格ゲーが苦手な人だって味わえちゃう。

単なるキャラゲーじゃない！
驚愕のスペック

このゲームを人気格闘ゲームのキャラクターを使っただけのRPGと侮ってはいけない。まず、武士道烈伝の特徴は豪華なボイスキャストを起用しているところ。チャムチャムの声を演じた千葉麗子さんをはじめとするお馴染みの声優陣から、美少女アイドルや美人局アナの採用といった本格的なものになるらしいぞ。そして、100曲を超えるBGMや、計4時間以上の音声データ、200以上のイベントといった壮大なRPG的スペックにも注目したい。

RPGの基礎となるフィールドマップやイベントの数も桁外れ。グラフィックも美しいぞ。

物語紹介❷
妖花慟哭之章

サムライ達のもとに花諷院和狆からの手紙が届く。太平の世を崩壊せんとする最悪の者が現れたのだ。その者の名は魔界の巫女羅将神ミヅキ。残虐な魔物を使役し、この世を魔界に変え全世界の征服を目論む。サムライ達の血がうずき、魔界を目指す旅が始まる。

邪天降臨之章が日本編なら、こちらは世界編になる。つまり戦いの舞台が日本を超えて海外にまで及ぶのだ。もちろんそこで起こるイベントや登場するキャラも邪天降臨之章とは異なる。詳しいことは書けないが、この章でも様々なキャラの意外なる真実と直面することになるぞ。

花諷院和狆からの手紙

「こりゃヤバイことが起こりそうじゃっ！」という和狆の手紙でサムライ達が集結。彼らは黒い影の存在に気付く。

出雲 サムライ酒場

ここでは旅をともにするパートナーを選択できるが、この時点では1名だけ。もう1人のパートナーとは旅の途中で出会うことになる。

出雲大社

ここで登場するは隠密・柳生十兵衛。魔物と争う彼を助けることで、サムライ達は過酷な旅へと巻き込まれていく。

邪銅鐸登場

この邪銅鐸とはミヅキが世界征服のために生み出した最終兵器。魔人要塞から世界中に向けて発射されてしまう。

冥界門登場

巨大ダンジョンといわれる「魔街道」とは一体。ミヅキの野望が明らかになった今、サムライ達の進むべき道に選択の余地はないのだ。

巨大ダンジョン「魔街道」で世界と日本各地を縦横無尽！

巨大ダンジョンといわれる「魔街道」とは一体。ミヅキの野望が明らかになった今、サムライ達の進むべき道に選択の余地はないのだ。

九州地方 シナリオに大きく関わる謎の人物が登場する。	北京 北京といったらあのキャラしかいないだろう。
関西地方 京、大阪を舞台にシナリオが急展開する。	パリ ここでもサムライスピリッツのキャラが登場する。
伊勢地方 とんでもない仕掛けがてんこ盛り。一体なにが？	グリーンヘル 地元キャラが総出演する。パレンケの秘密が今……。
東北地方 舞台となるはあの恐山。様々な敵と対峙する。	サンフランシスコ サムライの故郷はこんな所にもあるのだ。

チャムチャム
グリーンヘル出身 14歳
ジャングル育ちのおてんば娘。村の神殿にまつられた宝玉パレンケストーンを護るのが一族の掟だ。

ガルフォード
米国・サンフランシスコ出身 21歳
正義に燃える青い目のNINJA。目は青くとも心は大和魂。同じ忍者の服部半蔵のもとで忍術を修行。

橘右京
近江甲賀郡・馬杉村出身 25歳
最愛の女性のために「究極の花」を求める薄命の剣士。その花は魔界の入り口にあると知った彼は…。

※画面写真は開発中のものです。

攻略2回目！ ローラの足どりを追う──

ENEMY ZERO
エネミー・ゼロ

冬の尖塔（ウィンタータワー）にて迷えるあなたに贈る薔薇

「E０」も発売から２週間。発売日に入手した人は、そろそろクリアしたころではないだろうか。今号では、ゲームディスク１のラストまでの流れをお送りする。さらに、コナミの小島秀夫氏のレビューも収録！

- ワープ
- 発売中
- 6,800円
- インタラクティブムービー
- ４枚組
- ３Dホログラムジャケット同梱バージョンも有

エレベーター・ダクト間

エネミー急迫！ 光条は暗闇の中に

ローラはエレベーターで４Ｆへと向かう。これまで張りつめていた気持ちが、ふっと弛んでゆく。しかし、彼女に胸をなで下ろす間はなかった。さっき始末したエネミーとは別のエネミーが、エレベーターの天井にとりついたのだ。

ローラは天井に向けて銃を構えるが、突如として起こった衝撃のせいで銃を取り落としてしまう。そのとき、間一髪でエレベーターは４階に到着するのだった──。

ここから先はリアルタイムポリゴンパート。まず通路を左に進み、視線を上に向けて通風口を見つけよう。その後は方向ボタンの上を押し続けることで通風口に入ることができる。

ローラ、天井にあるダクトから逃げて。早く！

ダクト・4Fへのエレベーター間

換気扇の下に見える穴は、ローラがダクトへ入り込んだ穴。エネミーがいるため、下に降りることはできないようだ。

各所で蒸気などが吹き出している。エネミーとの戦闘で迷わないように、目印として覚えておくのも手である。

工具室

ここには銃のチャージャーが設置されている。EASYモード以外では銃にはエネルギーが入っていないので細心の注意が必要だ。

ジョージの資料室

銃の入手方法はひとつではない。一度やったことが無駄になろうとも、もう一度くらいは試してみてはどうだろうか？

エネミーは複数いる まずは武器入手が先決

通風ダクトに入ったら、まずは体の右側の壁にそって移動していこう。その先に資料室が見つかるはずだ。資料室で調べるべきポイントはふたつ。ジョージのパソコンとロッカーである。なお、ここで入手できる銃は、エネミーを倒すためだけのものではないので注意。

銃を入手し、部屋を出ることができたら、今度は左手側の壁にそって移動する。しばらく歩くと当然スタート地点に戻ってくるが、構わず進んでいこう。工具室に到着する。

工具室には銃のチャージャーがあるが、ここのチャージャーはある人物の名前を入力しなければ使うことができない。今持っている銃は、誰のロッカーから手に入れたかを思い出せば、エネルギーの補給は簡単だろう。

名前の綴りがわからないなら、マニュアルを読んで確認してみよう。

YOUR NAME?

工具室でエネルギーを補給できず、途方にくれてしまう人は素直すぎるかも。どうしても謎がわからないのなら、この船に乗っている人間の名前を全て入力してみればいいのだ。このようにアドベンチャーゲームで言うところの「コマンド総当たり」的な方法でも解くことができるのが、「ＥＯ」のムービーパートである。

キンバリーのいる５Ｆへのエレベーターには、金網が張ってある。リアルタイムポリゴンパートで使えるものといったら……。

エネミーとの連戦の末 キンバリーと再会す

さて、ここでエネミーとの戦闘のコツを少しだけ。エネミーは、ある程度近づくと「鳴き声」を発する。実は、これは銃のパワーを溜め始めるときの合図として使えるのだ。この声が聞こえたら、銃のをパワー溜めつつ、少しずつ前進していこう。ブザーが鳴るころには、銃はエネミーを倒せるだけのパワーを蓄えているはず。

エネミーを始末したら（別に始末しなくともいいものもいる）、５Ｆへのエレベーターに向かう。工具室から左側の壁に沿って歩いていくと、ドアが開閉するポイントが見つかるが、そこにエレベーターがあるのだ。このエレベーターの前の金網をなんらかの方法で壊し、エレベーターに乗ると、そこからはムービーが始まる。

覚醒後、初めての「生きている」乗員との再会に、ローラは何を思うのか。それは、プレイヤー各々の思いと同一なのである。

キンバリーの私室にて

艦内ネットを活用し 他の乗員とコンタクトを取る

キンバリーとの再会後は、彼女の提案に素直に従い、室内端末を使って他の乗員とコンタクトを取ってみよう。当然ながら、ここキンバリーの部屋とは通信することはできない。相変わらずジョージとは連絡を取ることができないが、デヴィットの部屋とは通信が新しくつながるようになる。彼はローラの顔を見るなり親しげに話しかけてくる。それもそのはず、ローラは記憶を失う前は彼の恋人だったのだ。

一通り端末を使った後、パーカーの部屋に通信を入れると、キンバリーは突如部屋から出ていってしまう。恋人・パーカーの死を知って。

嘆き悲しむキンバリーを抱きしめるローラ。パーカーはもう戻ってはこない。永遠に。

現在の生存者は3人？

ここまでローラに助言をしてきたロニーだが、キンバリーと再会するころにはエネミーに殺されている。現時点で生存が確認されているのはデヴィッド、キンバリー、ローラの３人のみ。ここからどのようなドラマが展開されるのだろうか。

ドアが開き、キンバリーが部屋に戻ってきた。悲しみから立ち直った彼女は、片手に銃を携えていた。

こんなところにいたって
全くどうにもならないわ。

キンバリーとともに サマータワーへ向かう

自分の大切な人が死んだことを誰かに伝えられたとき、大抵の人は冗談だと思うだろう。そう思うことでワンクッション置き、その事実を受け入れる心の準備を調えるのかもしれない。

だが、映像にはそれを許さない残酷さがある。気丈に見えるキンバリーを取り乱させたのは、その残酷さなのだろうか。

パーカーの部屋の様子を見た後、嘆き悲しみながら部屋から出ていったキンバリー。彼女を見送った後、端末を使いデヴィットに相談すると、彼との会話の後、キンバリーは銃を持って戻ってくる。彼女は他の乗員がいるサマータワーに向かうことをローラに提案する。

そして、ローラとキンバリーは連絡通路に向かって歩き始める。VPSと銃のみを頼りに。

ENEMY ZERO CREATORS REVIEW

第2回…………………… コナミ 小島秀夫氏

PROFILE
1963年8月24日世田谷生まれ。A型、乙女座。中学から8ミリ映画を撮り小説も創作し始める。大学卒業後コナミにプランナーとして入社。以後「メタルギア」などを世に送り出す。

●クリエイターズレビューとは？
業界で活躍するゲームクリエイター諸氏に、「ＥＯ」プレイしていただき、忌憚のないレビューをしていただくというのがこのページの主旨である。

今回のゲストは「ポリスノーツ」「メタルギアソリッド」などで知られる小島秀夫氏。アドベンチャーゲームの大家の目には「EO」は果たしてどう写るのか。

ゲームをクリアした人間だけが語ることができるもの

飯野：「エネミー・ゼロ」コンプリート、ほんとお疲れさまでした。

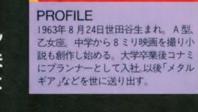
小島：ドラマしてましたねー。自分が何度も死ぬことで、ドラマが最大限に生きてくるんですよ。ちゃんとハリウッドしてましたね。王道。あと、戦闘でカッコエエ所見せようとして死んでしまうという。だいたい某イベントでもそうでしたもん。お姉ちゃんの前でカッコつけようとして、結局死んでしまうという。

飯野：自分の中に敵がいる。

小島：見えない敵って、自分の中の恐怖なんですね。プレイしてやっとわかりました。いや、飯野さん見直しましたよ、ほんとに。……あと、セーブする場所がわからないんですよ。ゲームって、今まで記号化されたもので作られてきたわけで、セーブすべき所もわかるように作られてきた。「ＥＯ」は現実にすごく近いんです。実生活で「ここでセーブしよう」なんて思わないじゃないですか。だからセーブし忘れて、後でひーこらやり直すんだけど（笑）。

飯野：作家性だけじゃなくて、ゲームとの組合わせによって、新しい物を作りたかったんですよ。世界観だけを作って、その中で遊ばせるんじゃなくて。……迷ったんですけどね。「Ｄの食卓」の時は、仕掛けとしての面白さが勝っちゃったんだよね。で、世界感１発勝負にした。まあ、あれは僕らの名刺変わりなんで。

小島：ポリゴンとムービーの整合性が心配だったんですけど。ヘボイとがっかりするじゃないですか。……でもまあ、MAPは従来のゲームっぽかったですね。残念なことに（笑）。

飯野：そこはね。悩んだんです。宇宙船っぽすぎると、エネミーとの戦いが簡単になっちゃう。ほんと今回の開発はせめぎ合いでしたよ。ゲームと映画、主観と客観とか。色々ね。

編集部：夢に出てきましたよ、エネミーが。しかも３日続けてですよ。

飯野：どっかの駅でね、ちょうどあのピン、ピンって音が聞こえてきて、身構えてしまった。音が残るんですよね、耳に。

小島：ムービーのモーションもいい。よくここまでとか思いますもん。ムービーを初めて作った人も多いんですよね？

飯野：WARPってバンドなんです。WARPのことを語るとき、僕はいつでも「ウチ」とか「僕ら」って言いますよね？　WARP主婦連みたいなものまであって（笑）。演出ひとつでもスタッフ一同、かみさんとか彼女と延々考えたりとかするんですよ。エンディングもけっこういいですよね？

編集部：あの春の衝撃の日からの思い出が、走馬燈のようによみがえりました（笑）。

小島：坂元さんのセリフもいい。「あなたも見たでしょ、いいえ、見たとは言わないわ」みたいなの。けっこうきますよ。……「Ｅ０」やって、自分の性格を再認識しました。後ろにいる音がすると下がって、前にいる音がすると走ってしまったりする。パニック起こしやすいんです（笑）。それが僕の中にいる「見えない敵」なんですね。あとね、僕がゲームをつくる時に感じた問題が、全てとは言わないまでも解決されている。やるなあって感じですか。

パニ……いことを再認識しました。それが……「見えない敵」なんです。（小島）

気になるところを総なめチェック！

発売記念！
特報!!
SPECIAL REPORT
完成度—100%

●ハドソン●発売中●6,800円
●RPG●全年齢推奨
●２枚組CD-ROM

いよいよ発売された「天外魔境 第四の黙示録」。今回はその壮大なストーリー以外の部分での、おもしろさを徹底紹介するぞ！　また札幌での開発者インタビューもあわせてお届けしよう。

本編以外にも、見どころ盛りだくさん！

アメリカ大陸を舞台に壮大なストーリーを展開する「第四の黙示録」だが、キャラの細かい動きやミニゲームなど、本編の物語以外にも楽しめる部分はたくさんある。中でも、一瞬ロボットアニメと見間違ってしまうような、芸者ロボ合体シーンもその１つ。主題歌も用意され、テーマソング界の巨星、影山ヒロノブ氏が熱唱するという力の入りようだ。他にも、いろんな演出が盛りだくさんだぞ！

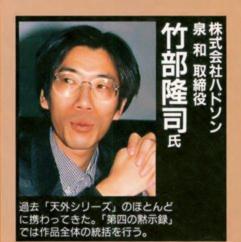
芸者ロボに合体する前のテンプラフライ。

モンタナの街で手に入る「ネコ耳」を身につけた雷神。よく見るとちゃんと頭にネコの耳がついている。

札幌、ハドソン本社にて開発者に直撃インタビューだ!!

株式会社ハドソン
泉 和 取締役
竹部隆司氏

過去「天外シリーズ」のほとんどに携わってきた。「第四の黙示録」では作品全体の統括を行う。

株式会社ハドソン
和 響和部長
笹川敏幸氏

「第四の黙示録」音楽部門の責任者。演歌調からジャングルまで、本作品のために130曲以上を作曲。

めでたく発売された「天外」。その発売日の45日前、札幌はハドンン本社にてマスターアップ目前の開発陣に直撃インタビューを敢行！　超大作RPGの制作秘話をここに。

「天外魔境」ははじめにお話ありき

編集部■「天外」の魅力というと、やっぱり〝泣かせて笑わせる〟お話に尽きますよね。その物語はどんな感じで作られていくのでしょう？
長山■担当の人間が５～６人集まってブレインストーミングしながら、物語の可能性を探っていく、という方法が１つ。それ以外にも、広井さんといろんなお話をしながら「いいな」と思ったセリフとか、「脳内ダンジョン」とかいったキーワードをもとに私が組み立てていったり……。
編集部■これだけ話がでかいと、つじつまを合わせるのも大変ですね。
竹部■今回は昼と夜の違いも盛り込んでますからね。もうそれだけでメッセージは２倍、グラフィックも２バージョン、プログラムもイベントもまったく別に作るという感じで。もちろん、ストーリー面でもそうした違いすべてを、１つにまとめていく必要がありますから……。
長山■さすがに私自身「やっぱり無理かなぁ」なんて思ったりして。その頃、香月さんが「そうじゃないだろう、「天外」はそんなふうに妥協して作るもんじゃないよ」と言ってくれて……。嬉しかったですね。
編集部■妥協は許されない、と。

台本を自動生成する社内「天外」ネット

竹部■妥協しないのはいいけど、プロットだけで電話帳みたいになっちゃって（笑）……。で、改稿するたびにすべてのスタッフに〝電話帳〟を配るわけにもいかないんで、社内に「天外」ネットを作りましてね。
長山■そのネット上のプロットにセリフが乗っかっていくと、台本が自動生成されるんですよ。
編集部■録音台本を自動的に作る？
竹部■ええ。ネットで検索できるのはセリフだけじゃなくて、マップもグラフィックデータもすべて見ることができるし、「アラスカのこの町」って感じでクリックすると、そこでの敵のキャラとか、シナリオも全部見ることができるようになってます。

※「第四の黙示録」の台本を希望する人は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、編集部「天外台本プレゼント」係まで送ってね（１月17日消印有効）。

様々な場面で使われるフルビジュアルアニメーション……見のがす手はない!

「第四の黙示録」を従来のRPGと大きく異なるものにしているのは、随所に使われるフルビジュアルアニメーションだ。イベントや戦闘シーン、ちょっとしたエピソードにいたるまで効果的に挿入されるアニメの数々。そのクオリティはサターンの能力を最大限に引き出している。戦闘においては、各キャラの奥義や魔法がアニメーションで表現され、イベントでは感動や恐怖をより強く感じさせてくれるのだ。イベントに関するアニメーションはその場限りでしか見ることができないものが多いので、見逃さないように注意したい。エリアボスとの戦闘シーンでは、多彩なボス達の特殊攻撃も迫力満点。やられてる方はたまったものじゃないが、どれも一見の価値あり!

イベントで!

芸者ロボの合体シーンはもちろん、サブイベントにもアニメーションを使用。

ボスにとどめをさす雷神。その瞬間もばっちりフルビジュアルで見せてくれるぞ。エリアボス達の必殺技も派手に決めてくれるし、ザコ戦ももちろんバリバリ動くぞ!

チェックポイント 「天外魔境」シンフォニックオーケストラ

「第四の黙示録」のメロディは豪華なオーケストラで楽しむ

本作の音楽は世界的に高名な「ワルシャワフィルハーモニック・オーケストラ」が演奏している。東欧諸国のオーケストラのレベルの高さは有名だが「ワルシャワ～」は近年とくに注目されてきているオーケストラの1つ。収録は本拠地「ワルシャワフィルハーモニック・ホール」で行われたのだ。

「ワルシャワフィルハーモニック・ホール」はショパンコンクールの開催場所として有名。

編集部■でも、そのネットを管理する手間って大変じゃないですか?
竹部■逆に100人以上のスタッフで開発していると「全員が最新バージョンの情報を持って仕事をする」ということが、とても重要なんですよ。

音楽にまつわる運命的なできごと

編集部■音楽は「ワルシャワフィルハーモニック・オーケストラ」ですか? 思いきりいいですよね。
笹川■今回は〝ホラー〟なんで。ゲームが始まってタイトルがゴーンッて出てきた時に、どうしてもワァ～ッときてほしいな、と。どうしても合唱を入れたかったんです。ところが日本でそれをやろうとするとスゴク高い(笑)。その時「同じ金額なら、向こうで合唱40人+オーケストラ60人=100人呼べますよ」と言われて。
編集部■でも「ワルシャワフィルハーモニック・オーケストラ」ですよ。
笹川■もちろん、いろんな幸運が重なりましたけど……。僕もはじめは知らなかったんですが、今回録音に使用したホールって〝ショパンコンクール〟の開催場所なんですよ。向こうでホールの下見をしよう、と行ってみたら「ハッ、ここはもしや……」という感じで……。僕にとっては夢のまた夢、というぐらい憧れていた場所ですから、自分のそうした気持ちが通じたのかなぁって。
編集部■運命的なものを感じた?
笹川■ええ。僕はもともと「どんなささいな出来事にも、必ず必要性があって、ものごとはすべて必然的におきている」という考えを持っているので。

これが録音台本。今回は特別に各一冊ずつを5名の方にプレゼント。くわしくは左のページ下を見てね。

ロープレじゃなくて「天外」を作っている

編集部■やはりプロデューサーという立場にとっても「天外」は特別?
香月■本当は「おさめよう」とか「まとめよう」という立場なんでしょうけどね。このタイトルに関して言えばそれはまったくなかったですね。ウチは「天外」の名のもとなら何でもやれる、と思っている部分があって……。でもそのおかげで、いろいろと新しい挑戦もしてきたわけでね。参加したスタッフも「ロープレを作ってんじゃなくて「天外」作ってる」という意気込みがあるんですよ。
編集部■ジャンルは「天外」。
香月■そう。その「天外」を作る基本姿勢というのが「やりたいと思ったことは、全部入れる」ということ。正直な話、今回の作品で入れたかったのに泣く泣く削ったような要素は1つもないんですよ。

株式会社ハドソン 和左陣 課長
香月薫児氏

「第四の黙示録」のプロデューサー。開発の現場のまとめ役のみならず、宣伝なども取りしきる。

株式会社ハドソン 和左陣 係長
長山豊氏

本作品の壮大な物語は彼の筆によるもの。シリアスなものだけでなく、ダジャレにもこだわりを持つ。

あちこちのハンターギルドで依頼される魔物退治とは?

プレイを進めながら、いろんな町のハンターギルドに立ち寄ると、魔物退治を頼まれることがある。最初の依頼らしい依頼はフェアバンクスで都来から受けるもの。高く売れるバタビアの花の種を取ってきてほしいというのだが……。このバタビアの花、実は魔物なのだ。またフェニックスでは、砂漠に住む大蛇退治を依頼される。いずれにせよ魔物自体はそれほど強くなく、成功報酬が高いのが魅力。

砂漠の北側に動かない敵がいる。それが依頼対象となる魔物だ。

依頼の報酬はハンターランクにもよるが、数千ドルももらえることも。お金に余裕がないときはありがたい。

魔物ハンターにはランクがある!?

雷神のステータス画面を見ると、何やら紋章のようなマークが付いているのがわかる。これはハンターのランクを表すもので、それまでにどれだけモンスターを倒したかによって変化する。伝説の魔物ハンターのレッドベアなら紋章も多い。ランクが上がると、魔物退治の依頼も増え報酬アップ!

これが勲章だ。ステータス画面を早くこれで埋めてみたい。

ゲーム初期で目にすることができるベアのステータス画面。歴戦の戦士らしく勲章もたくさん並んでいる。これが伝説の魔物ハンターの証だ。

ベアにくらべて明らかに勲章の数が少ない雷神のステータス画面。これからどんどんモンスターを倒していけばA級ハンターも夢ではない。

天外魔境シリーズ皆勤賞! マントー大活躍!!

PCエンジン版の頃から敵キャラとして登場している「天外」プレイヤーにはおなじみのマントー。プレイヤーの頭を悩ますトラップを仕掛けてきたり、巨大化したりと今回も大忙しだ。声の担当はご存知、千葉繁さん。あいかわらずの乗りのよさで、楽しませてくれるぞ。今回のマントーはなんとハリウッドの大スターとなってプレイヤーの前に表れるのだ。

レイク・タホ

娘がさらわれた村長は、マントーの屋敷に入るパスワードを教えてくれる。

モンタナとカリフォルニアをつなぐ鉄道の村レイク・タホ。そこには大スターとなったことで、暗黒教団の勢力をかさに着るマントーがいた。自分の娘をマントーにさらわれた村長は、雷神達に娘を助けてほしいと頼み込むが……。入り口のパスワードを解き、屋敷に乗り込んできた雷神達に、マントーはトラップを仕掛ける。

マントーのもとにたどり着くためには、様々なトラップを越えなばならない。

ハリウッド

ハリウッドでは追いつめられたロン・テリーが最終兵器として巨大化したキングマントーを雷神達にぶつけてくる。体格差で負けかと思われたが、都来の活躍で芸者ロボが出現、キングマントーを倒す。

マントーの得意技、馬鹿ビームが炸裂する!

突然、格闘ゲームに変わってしまう。勝てるのか!?

ミニメカ芸者ロボがマントーに襲いかかる。ちょっと可愛い。

チェックポイント オリジナルサウンドトラック ヴォーカルアルバム 緊急発表!

桜井 智さんや、影山ヒロノブさんが歌う「天外魔境 第四の黙示録」のヴォーカルセレクションが緊急発売される。このCDでしか聞くことのできないファン必聴の「桜井 智の録り下ろしナレーション」が目玉。また「ワルシャワフィルハーモニックオーケストラ」演奏によるゲーム未収録の曲を含めたオリジナルサウンドトラックも発売されるぞ。

カリフォルニアでの夢見と雷神の再会シーンがそのままジャケットに。'97 2月10日発売。

美しく輝く月と、その光に照らし出された蒸気船をモチーフにしたジャケットだ。'97 2月21日発売。

カジノの他にもいろいろ楽しめるラスベガス

設備投資で大もうけ!?

砂漠から発展したラスベガス。まだまだ開発の余地ありということで、都来が空き地に設備建設をしないかと持ちかけてくる。どの場所にどんな建物を建てるかで変わるが、当たればかなり儲かるらしい。どんどん建物を増やそう。

建物を一つ建てるのに、けっこうお金がかかる。

土産物屋や教会など、好きな施設を建設できる。

見つけたら大切に取っておこう ジグソーパズル

ダンジョン内にある宝箱を開けると、アイテムと一緒にピースというものが出てくる場合がある。色は3色あり、これをラスベガスのカジノにある「全米ジグソーパズル協会」に渡すと、それぞれの色ピースに応じたジグソーパズルを楽しめるのだ。世界のあちこちに散らばっているため、なかなか揃わないが、気長に楽しもう。

宝箱の中から見つけたら大事に取っておこう。できれば全て見つけたい。

刻々と変わる相場変動を見のがすな!

WTC相場取引

ワールドトレーディングセンター

刻々と変わる相場をにらみながら、食料、鉄鋼などの株を買ったり売ったりして利益を追及する。それが相場取引だ。ラスベガス内のワールドトレーディングセンターで取引をすることが可能。電光掲示板の相場グラフで予想しよう。

電光掲示板は常にチェックしておこう。

安い時に買って、高く売る。それが基本戦略だ。

常にココをチェックせよ!

チェックポイント　天外まんを宅配でどうぞ!

真っ黒つややかボディが印象的な「天外まん」をなんと宅配便で届けてくれるサービスが開始される。天外まん15個＋点心包肉まん5個＋点心包あんまん3個で送料込み3800円／ 年末年始のパーティーシーズンにピッタリ。友達や家族と楽しく食べたい。ところで、ゲーム中に秋山食品のマーチャンが売っているスナック菓子などは、ちょっと高いなと思えても買って損はない。使えるものが多いぞ。

ちょっと高いが使えるものが揃っているマーチャンのアイテムショップ。

A・Cボタン連打で勝負!!

すもう茶屋

十両、小結くらいはなんとかなるが、大関となるとツラくなってくる。

ジパングタウンにあるすもう茶屋。ここにはボタン連打で遊べる紙相撲ゲームがある。今のところ連射装置は効かないと思われるので、ここはひたすら連打するのみ。勝てばかなりいいものがもらえる。

勝った時にもらえるアイテムは使えるぞ。

チャイナタウンでお買いものするともらえる!

福引き

チャイナタウンで買い物をすると、「福引券」がもらえる。それをもって抽選会場に行き、ガラガラ回る抽選機を方向キーで回すだけ。ハズレはないので、ちょっとした買い物をするならチャイナタウンがオススメだ。

チャイナタウンでは回復アイテムなどが売っている。福引券を集めて特等を狙え！

いわゆる商店街などによくある福引マシーン。方向キーで回して出てきた玉の色で決まる。

新着画面公開＆使徒の詳細に迫る

前号で特報をお伝えしてから画面写真の公開を心待ちにしている読者も多いと思われる「エヴァ２」。今回は新着画面と本作オリジナルの使徒のイラストを大公開！　さらに新たに判明したブック処理という技術の詳細にも迫ってみたぞ。今回もサービス、サービス！

新世紀 EVANGELION 2nd Impression

●セガ●'97年春発売予定
●価格未定●アドベンチャー

"ブック処理"によるBGとポリゴンの融合

第壱中学裏山付近から出撃する初号機と弐号機

ブック処理とは？

ブック処理とは、セルアニメで用いられる技法の１つ。ここではポリゴンで作成したキャラクターと手描きの背景を合成する技法のこと。エヴァや使徒が登場する場面では、このようなブック処理による画面が展開される。また、ポリゴン化されたエヴァにはグーローシェーディングや光源処理を使用することでより存在感が増しているぞ。

「エヴァ２」では完全なセルアニメーションを使用する場面が大半を占めるが、エヴァや使徒が活躍するシーンではブック処理によって、ポリゴンとアニメが滑らかに融合されている。早く動いてる画面が見たい？

今回、紹介しているストーリー場面は山腹に浮かび上がる使徒をエヴァンゲリオンが迎撃するシーン。マルチシナリオによって、出撃機が変わる点にも注目してほしい。

山腹に浮かぶ幼体の使徒

通信シーンはどうなる？

新着画面で気になるのは、キャラの顔が表示され、パイロットと会話する通信シーン。主にパイロット同士の会話や、司令塔からのアドバイスに使われると思われるが、はたして……？

ミサトと通信で会話する初号機。迫り来る新たな使徒に対して、ミサトはどんな戦法を考えたのか？

まぁ、今回は何も言わずに画面を見てくださいといった感じですね。特に左上のゲーム中の画面では背景がかなりいい感じです。一応エヴァということでレイアウトとかもかなり意識して作ってるんだけど、どうでしょう？　この辺はぜひ、感想を聞いてみたいかな。ところで、もう買えないけど劇場版の限定テレカ付き前売り券って買った人いる？　僕は忙しくて買えなかったけど、この間某誌で前売り券を発売した時の劇場前付近の写真を見て絶句!!　あんなに並んでたの？　みんな暇……あ、いや、よっぽどテレカが欲しかったんだね。僕はまだどんなテレカか見たことないので、誰か見せてく

使徒

使徒とは、ネルフ本部（使徒に対する戦略を練る、作戦本部）を目指して襲撃してくる謎の生物型巨大兵器のこと。人類によく似た固有波形パターンを持ち、様々な物質で構成されている謎の多い存在。目的や所属などはいっさい不明で、なぜ「使徒」と呼ばれるのかも不明だが、実際に存在する天使の名称を与えられているとの説が濃厚。最初の使徒「アダム」が人類と接触した時は、接触に伴って謎の大爆発が起き、南半球では６千人が死亡するという未曾有の大災害が起きた（この事件はセカンドインパクトと呼ばれ、世間一般への公式記録では大質量の隕石が衝突したためとされている）。使徒の数は全部で17体で、テレビ版ではサキエル、シャムシェル、ラミエル、ガギエル、イスラフェル、サンダルフォン、マトリエル、サハクィエル、イロエル、レリアル、バルディエル、ゼルエル、アラエル、アルミサエル、渚　カヲルの15体の使徒が登場している。「エヴァ２」では初めてネルフに現れた時は幼体だが、サナギから成体に成長し、円盤をいくつも重ねたような形態で登場。基本的に使徒は自己修復機能と相手と環境に応じた適応力を持っているので、エヴァの攻撃方法に対する能力を持つと思われる。ということは……。

山腹で使徒の攻撃を受け、振り返る初号機。絶体絶命と思われたその時、綾波の零号機がシンジを助けに現れた。

上は川辺へ飛行しながら移動する幼体の使徒。上から見るとゴキブリのようだが、横から見ると複数の円盤状の物体で構成されているのがよくわかる。左は使徒を迎撃する零号機。シンジを助けに来た時綾波は言った。「あなたは死なないわ」と……。

「攻撃？誰だ？」
「あなたは死なないわ……私が守るもの」
「綾波？綾波じゃないか？」
「前に、約束したから」

使徒の攻撃を腕でカバーして防ぐ初号機。突然の使徒襲来に、シンジは苦戦する。

使徒に対し、かまえる初号機と弐号機。アスカの搭乗する弐号機が来てくれたおかげで２対１となり、一気に形勢逆転と思われたのだが……。

「シンジ君、これで２対１よ」
「一気に勝負をつけて」
「はい！」

マルチシナリオによってストーリーの演出が変化

使徒と対峙する初号機と弐号機

同じシーンでもストーリーの流れによって初号機と零号機に

転校生、山岸マユミと仲がいいシンジ。今後、２人はどう関わっていくのだろうか？

つづく

ライターのひとり言

れぇ。えっ？　等身大ポスター付き前売り券のほうは限定じゃないから誰でも買える？　それなら僕でも買えるか……（でも、そろそろ週刊化の進行が始まるからやっぱ買いに行けないかも……）。僕はこんな感じの忙しい毎日ですが、読者の方はこの号が出る頃は遊んでるんでしょうねぇ、いいなぁ……　でも劇場版はカワイイ女の子と一緒に見に行こっと／（希望）　もちろん、エヴァファンの人はみんな見に行くんでしょ？　劇場で会えたらいいね／（なんかこの独り言コーナーが連載になる予感が……）

（文／麻宮　積司）

カラフル&ドリーミーな マルチアングルアクション！

バンダイ／アクション

●3月発売予定●6,800円
●1人プレイのみ●全年齢推奨

MagicalHoppers マジカルホッパーズ

オリジナルを開発したのは あの クリスタルダイナミクス社

この作品のオリジナルは、米クリスタルダイナミクス社制作の「パンデモニアム」。同社は32ビットマシン用の3Dポリゴンアクションゲームを早くから手掛けてきたメーカーだけに、そのクオリティは保証済み。日本向けは、ストーリーやプレイヤーキャラなどがバンダイの手によってアレンジされた、まさに2大メーカーの共作だ。

オリジナル版のデモシーン。アメリカンなキャラクターの動きがかなりイイ！

これはLEVEL（ステージ）移動画面だが……男性キャラの顔、こわい！

どんなに過激なアクションでも左右移動、ジャンプ、攻撃だけの簡単操作でオーケー！　しかもプレイヤーの操作に応じて、常に一番効果的なカメラアングルがリアルタイムで自動的に選択されるから、アドレナリンがバチバチ分泌されること間違いなし!!　「マジカルホッパーズ」は、言わば2Dアクションと3Dポリゴンゲームのおいしいところを同時に味わえる、ミックスソフトクリームのようなゲームだ。独自の特殊能力を持った2タイプのプレイヤーキャラや、メルヘン＆ファンタジックなグラフィックも見逃せないぞ。これはいずれちゃんと紹介するので、お楽しみに！

20に及ぶステージは、次から次へ先が見たくなる仕掛けでいっぱい。これはステージ2の螺旋通路のシーン。針壁に追われてますね。

キャラデザインは漫画家のSUEZEN氏。オープニングで堪能しよう。

素敵な冒険が始まる予感……

場面場面に合ったアングルで映し出されるゲーム世界。胸キュンだねこりゃ

特報!! SPECIAL REPORT

ついにあのバイクゲームが サターン移植決定!!

MANX TT Super Bike

Enter SEGA's Revolutionary New World of 1996.
We boldly bring you a new environment, a new reality, a new experience!

A pulsing new sound system that'll rock you from head to toe with actual sampled sounds from the TT bikes! Throttle-induced realistic kick-back reaction! Speed-bike racing satisfaction guaranteed!

The wind will blow you away!
Welcome to the
NEXT SPEED LEVEL.

SEGA

●セガ●発売日未定●価格未定●バイクレースゲーム

1年前、華々しいデビューを遂げ、絶大な支持を受けたバイクレースゲーム「マンクスTT」が、いよいよサターンに移植決定！　まだ新情報はゼロだが、今回は早る気持ちを抑えてアーケード版のおさらいだ！

業界を震撼させたヤツが甦る!

ちょうど去年の今頃、セガAM3研よりリリースされたバイクレースゲーム「マンクスTT」。マン島で繰り広げられる実在のバイクレースをモチーフとしたことや、セガ久々の体感バイクレースゲームであったために、業界はおろかゲームファンからも大きな注目を浴びた、文字どおりビッグタイトルだ。その「マンクスTT」が遂にサターンで甦る！　ハイパワーのスーパーバイクを駆り、マン島を彷彿させる美しい2つのオリジナルコースを疾走する快感、そしてバイクならではのハングオンによる大迫力の映像は、バイク乗りでなくとも虜にさせられたものだ。気になるサターン版は、今後序々に情報が明らかになると思われるが、果たして完全移植はできるのか？　サターン版のオリジナル要素は？　コントローラーはどうなる!?　などなど興味は尽きないが、今は次なる新情報を待つしかない。ここにきて次々と人気タイトルの移植発表がされているサターン。この調子では来年も熱くなりそうだ。

果たしてサターン版はどうなるのか!?

バイクならではの迫力ある映像が最大のウリの本作。アーケード版ではマシンは1車種のATとMT、そしてコースは2つだったが、サターン版ではこの2つの要素のグレードアップに期待したい。視点が増える可能性も大だし、リプレイも付くかもしれない。とにかく家庭用という意味ではイロイロ期待できる。

これがアーケード版DX筐体!

何といっても、「マンクスTT」を語るうえで忘れてはならないのが、この専用筐体。従来のものとは全く異なる完全オンステップによるライディングスタイルには、誰もが肝を抜かされたはず。さらにマフラーから放たれる大音量のエキゾーストノートも、過去に例を見ない最高のサウンドだった。

「マンクスTT」と言えば羊。アーケード版では密かに人気だったがサターン版では入るか!?

政綱大介が希望するSS版マンクス
サターン版はこうなってくれ

俺が初めてハマったバイクモノということで、希望を書かせてもらう。まず、完全移植は当然として、これから出るレースゲームとして「デイトナCE」にある機能が入ってないとユーザーは納得しないでしょう。制作にあたるチームのガンバリに期待したい。あと、デジタルデバイス使用時の〝マシン・バッタンバッタン現象〟だけはやめて！　そのおかげで某バイクゲームは台無しなのです。はい。

※画面はすべてアーケード版のものです。

え!? 光吉氏の新曲がメドレーで入る!?

サウンドと隠しフィーチャーの謎に迫る!

DAYTONA® USA CIRCUIT EDITION™

デイトナUSA CIRCUIT EDITION

●セガ●'97年1月24日発売●5,800円●レーシングゲーム
●2人対戦プレイ可能●レーシングコントローラー/マルコン対応

「デイトナUSA CE」サウンド完成記念として、前作「デイトナ」のサウンドを担当した光吉氏と、「デイトナCE」を担当する澤田、瀬上両氏による対談をお届けしよう。果たして、どんな発言が飛び出すか!?

デイトナサウンドが今、ぶつかりあう!!

夢の サウンド対談!

——では、今日は光吉さんを交えてということですが、新しい「デイトナ」の音楽、どうですか?

光吉■かっこいいですね。全然雰囲気も違って、本場アメリカで作った「デイトナ」って感じです。

瀬上■そう言ってもらえると嬉しいですね。正直言って、今までの「デイトナ」って光吉さんの歌を入れるという発想があってこそ、あそこまで音楽が支持されたと思うんです。それが今回なくなったんですけれど、実際に聴いてみてどうでしたか?

光吉■最初、コンセプトを聞いた時は大丈夫かな? とは思ったんだけど、ある程度できあがったものを見たら、絵と音のバランスがすごく取れていた。だから今回は歌が入っている「デイトナ」じゃなくて、こっちなんだろうなって。

瀬上■だから今回は「デイトナ」という元素材をパワーアップ移植するというんじゃなくて、わりと「デイトナ」というモチーフを使ってコンシューマの新しいゲームを作ったという感じなんですよ。

光吉■そのとおりだと思いますね。

瀬上■ほっと一息(笑)。

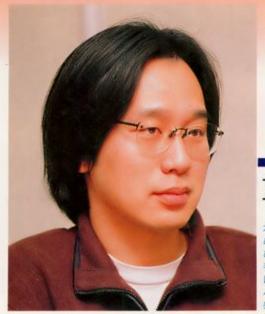
光吉■やっぱりセレクト画面の音楽が始まるところからして、吸い込まれていく感じがするんです。全然今までと違うんだなって。アーケードの場合は、アカ抜けてて、何も考えてなくて、原色で、みたいなコンセプトだったんですけれど、今回の場合は僕の印象だと、もっとグラデーションがあって、もっと緻密な「デイトナ」という印象を受けたんで、質はまったく別モノだという印象ですね。

——ゲームと音楽のマッチングぐあいはどうですか?

セガAM2研
サウンドセクション

本誌では"4コマ光吉くん"などですっかりおなじみになった、まさにセガ・サウンドセクションの顔。アーケード版、そしてサターン版「デイトナUSA」をはじめ、「ビクトリーゴール'96」、「VF3」、最近では「F・メガミックス」なども手掛ける。

最初、僕の歌は今回入れないほうがいいと思いました(笑)

澤田朋伯

セガCS開発本部
サウンドディレクター

本作のサウンドディレクションを務める、文字どおり、サウンドのまとめ役。自ら何曲か作曲、アレンジを手掛ける。タイトルメニューでの曲は氏が作曲したもので、テーマはズバリ〝ワル〟だとか。重々しい重量感のあるサウンドが新鮮だ。

実はサタマガを見て光吉さんに歌うのを頼んだんです(笑)

光吉■いいと思いますよ(笑)。

澤田■今回、BGM以外にも効果音とかエンジン音とか良いものができたと思ったんですけど……。

光吉■エンジン音で悔しいのは、視点変えてボリュームが変わるじゃないですか。あれ、実はアーケードでもやりたかったんですけど、いろいろ諸事情があってできなかったんですよ。で、今回〝やられたな〟って感じですか(笑)。

瀬上■曲に関してですけど、前の「デイトナ」はほとんど光吉さんが担当されてましたけど、今回その曲をアレンジも1人の人間がやるんではなくて、それぞれが個性を生かして、この曲だったらこんなふうに、というアイデアを持った人間がやっているんですが、その点はどうですか?

光吉■面白いと思いますよ。やっぱり同じ人間が作るとどこか似てしまうんですよね。僕も「デイトナ」はそこで苦労したんですよ。同じ人間が作っているんだけど、いかにバリエーションを持たせるか、っていうのが大変で。

瀬上■あと今回はボーナストラックとして基板のオリジナルソングを入れてみたんですけど、前のサターン版に入らなかった理由ってあるんですか?

光吉■あの頃は若かったんで、強気だったんです(笑)。っていうか理由としては、せっかくCDだしアーケードと同じものよりアレンジのほうがいいんじゃないか、ということと、そのときすでに音楽CDが発売されちゃっていたんですよ。

瀬上■なるほど。あとさらなるおまけとして「デイトナ」メドレーとして光吉さんに新たに歌っていただいたんですけど、最初にこの話を聞いてどうでした?

光吉■絶対入れないほうがいいと思った(笑)。

瀬上■そうなんですか!?(笑)。

光吉■歌が入る前のβ版を見せてもらったら、完成度高くて。これ以上何をするんだって感じでした。

澤田■それを思ったのも、サタマガで読者からの〝光吉さんは今回サウンドをやられるんですか?〟という質問に「いやぁ、今のところは何とも。頼まれたらやりますけどね、もちろん」という光吉さんのコメントがあったからで、これは雑誌を使って、使ってくれって言ってるのかなと(笑)。

光吉■違う、違う(笑)。

澤田■そこで、瀬上が作っていたデモのメドレーがあったんで、なかなかいいアイデアだなと思ったので、今回やってみようと。

瀬上■無茶しましたよね。ホント締め切りの3日前か4日前に録りをやったくらいで(笑)。でも、おかげでいいものができましたよ。

——では、最後に一言ずつ、いただけますか?

澤田■前回もいいましたけど、前の「デイトナ」のファンの方も、今回新しく「デイトナ」を買って楽しんでいただく方にも楽しんでいただけるように、バッチリなものができていると思うので楽しみにしていてください!

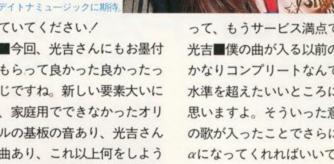
瀬上純

セガCS開発本部
サウンドクリエイター

ギターを弾かせたら社内でも右に出る者はいないという氏。本作におけるサウンドへのこだわりはハンパじゃなく、〝来年度のサタマガグランプリ・最優秀音楽賞は絶対取ってみせます!〟と自信満々。パワーアップしたデイトナミュージックに期待。

瀬上■今回、光吉さんにもお墨付きをもらって良かった良かったって感じですね。新しい要素大いにあり、家庭用でできなかったオリジナルの基板の音あり、光吉さんの新曲あり、これ以上何をしようってぐらいの容量のギリギリを使って、もうサービス満点ですね!

光吉■僕の曲が入る以前の状態でかなりコンプリートなんで、当然水準を超えたいいところにあると思いますよ。そういった意味で僕の歌が入ったことでさらにプラスαになってくれればいいですね。

——ありがとうございました。

メドレーは自信作の1つなんで、ぜひ聴いてほしいですね。

やはり用意されていた!!

デイトナUSA CIRCUIT EDITION 隠しフィーチャー大公開!

馬だ！

何と、発売前にも関わらず、早くも目玉ともいえる隠しフィーチャーが明らかになったので紹介しよう。１つは前作にもあった車が“馬”になってしまうというもの。もう１つは、これも前作にもあった、コースの左右が逆になってしまうという“ミラーモード”。現状ではこれだけだが、もっともっとあるはずだぞ！

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION 隠しフィーチャーその①

今回もやっぱりUMA出現!

前作で大きな驚きと人気を得た隠しマシン、UMA。その彼がまた本作で登場する。性能はホーネットとほぼ同等で、若干グリップと加速に優れているらしい。やっぱり馬らしく芝の上に乗っても減速しないなどの特典があるが、肝心の出し方は謎に包まれている。

出現法則は謎ではあるが、前作を持っている人なら想像がつくはず。もしかしてアレ？

今度は白く輝く白馬まで登場する！

前作でもUMA2という名で仔馬を連れた馬が登場したが、今度のUMA2は、何と白く輝く白馬！　しかもグリップ、最高速、加速ともに全て最高値で、壁に接触してもほとんど減速しないというスーパーマシンなのだ！

芝の上でもへっちゃら!!

当り前のようにストックカーと一緒にコース上を走るUMA。前作でもかなりのパフォーマンスを発揮してくれたが、今回はどうか!?

エンジン音はさすがにしないが、蹄の音は前作同様、リアルに表現されるぞ！　パッパカパッパカ。

まさに最速のUMA2。ちなみに、このUMA2の出現法則も謎に包まれている。

DAYTONA USA CIRCUIT EDITION 隠しフィーチャーその②

コースの左右が逆になる！ミラーモード！

「ラリー」や前作の「デイトナUSA」でもおなじみ。すっかりレースゲームのお約束となった感のあるミラーモードも、しっかり健在。残年ながらコマンドは秘密だが、それもじきに明らかになるだろう。もちろん、もっと驚くものが待っている可能性もあるぞ。

Dinosaur Canyon

中級ダイナソアキャニオン。対戦にはもってこいのコースだが、ミラーモードで対戦するとこれまた新鮮！

National Park Speedway

もちろん、新コースのナショナルパークスピードウェイも逆になる。新しいがゆえになじみの浅いコースだけに、逆にしてもそれほど違和感なく走れる!?　対戦にも向いたサーキットだ。

777 Speed Way

本来、左のコーナーが右になる。それだけで新鮮だから不思議だ。

Seaside Galaxy

上級のミラーモードは、さらに難易度アップ。腕を上げてからチャレンジしてほしい。

Desert City

デザートシティも難易度アップ。コーナーが多いだけに、一筋縄では攻略できないぞ！

スカイターゲット

●セガ●発売日未定●価格未定●シューティング

痛快3Dドッグファイト

　昨年10月、MODEL2基板初の3Dポリゴンシューティングとして登場した「スカイターゲット」の、サターンへの移植が決定した。今回はアーケード版の写真を元に、どのようなゲームであるかを紹介していこう。
　この「スカイターゲット」は、「アフターバーナー」、「G-LOC」などの脈々と続く、セガ伝統の戦闘機でのドッグファイトシューティングゲームだ。システムは単純かつ明快。とにかく敵を撃ち落とす。それに尽きる。自機に装備されている武装はバルカン砲と、ホーミングミサイル。ともに弾数制限はないので、バシバシ撃ちまくって爽快感溢れるゲームを楽しめるのだ。
　プレイヤーが選択できる機体は、実在の戦闘機をモデルとした４種類。また、現実ではありえない巨大な爆撃機との戦闘や急降下攻撃といった独特なステージも用意されているのだ。ド迫力の空戦が楽しめる「スカイターゲット」。発売を首を長くして待つべし!!

各ステージのラストには、現実離れした巨大ボスが待ち受けている。圧倒的な耐久力と攻撃力を持って立ち塞がる地上戦艦や戦略爆撃機を時間内にたたき落とすのだ！

戦闘武装爆撃機"ハルベルト"

迫り来る巨大ボス

AM1研中川部長が語るサターン版への期待

「スカイターゲット」の醍醐味は、ステージのラストに登場する自機の百倍近くある巨大なボスキャラたちとの、緊迫した戦闘がウリのひとつでした。サターン版では、その迫力を継承しつつ、やはりサターン版ならではの要素をつけてみたいです。ぜひご期待下さい。

サターン版発進を待て！

※画面はすべてアーケード版のものです。

セガサターンスポーツ

●セガ●'97年１月24日発売●5,800円
●アクション●２人同時プレイ可能

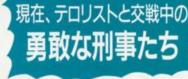
エターナルタワー

パーティー中の大惨事

大統領の娘も人質か!?

２人の刑事がビルに潜入成功！

サンフランシスコ市街にそびえ立つ「エターナルタワー」が27日未明、テロリストに占拠されるという事態が発生した。ちょうどビルの中ではニューイヤーパーティーが催されており、パーティーに出席していた30名余りのVIPも人質として捕らわれているらしい。さらにVIPの中には大統領の娘のパウエルさんも含まれているという最悪の事態になっている。しかし事件勃発から15分後に偶然、現場上空をヘリで通りかかった２人の刑事がビルに強行突入。この刑事の活躍に期待したいところだ。

右がエターナルタワーの屋上へ飛び降りる勇敢な刑事たち。上がテラスに降り立った刑事が味方のヘリに合図を送っている写真だ。だが、味方のヘリはこの後屋上から銃撃を受けて……。

ビルの中は戦場に!!

ビルに突入した刑事の詳細は左記のとおり。警察内ではあまり評判はよくないようだが、テロリストに戦いを挑んだ勇気ある行動は評価したい。現在はビルの屋上で交戦中というところまで確認済みなので、中枢部に突入するのも時間の問題と思われる。がんばれ、僕らの刑事たち！

ブルーノ=デリンジャー（42）

役職は警部補。犯人逮捕の金一封よりも建築物の損害賠償のほうが多いとの噂。現在、妻のバーバラとは別居中。潜入調査が得意技という変わった一面も。

シンディ=ホリディ（23）

役職は警部。父、母、兄の４人の家族構成を持ち、家族を愛している。外見は結構キツそうだが、内心は心優しそうである。ほかには潔癖症という一面も。

テロリストに拉致監禁されていると思われるキャロライン=ヨーコ=パウエルさん（12）

黒人の父と白人の母の間に生まれる。まだ幼いが、かなり傲慢な性格という噂もある。趣味が机潜りということなので、もしかするとビルのどこかの机に隠れているかも……。

２人の刑事は無事なのか？

テロリストに 一占拠される

事件に至るまでの経緯と、現在の状況を徹底解析!!

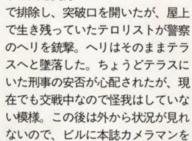
17:30・エターナルタワーにテロリスト潜入

某日系企業の繁栄の象徴として羨望のまなざしと冷淡な視線を集めていた「エターナルタワー」。27日はニューイヤーパーティーが催されていたが、突然、ロビーにて民間人を装ったテロリストが銃を発砲。硝煙が立ち上がり、タワーは騒然となる。タワーは数百人の一般人と30名余りのVIP

17:50・ビルの屋上から刑事が強行突入

を飲み込んで、初めの銃声から７分で完全に沈黙した。大統領の娘も拉致、監禁された可能性があるので、警察はとりあえず事態を静観していたが、その時２人の刑事がビルの屋上から強行突入。味方に援護されながらなんとかテラスまでたどり着いた模様。テラスにいたテロリスト２人を実力で排除し、突破口を開いたが、屋上で生き残っていたテロリストが警察のヘリを銃撃。ヘリはそのままテラスへと墜落した。ちょうどテラスにいた刑事の安否が心配されたが、現在でも交戦中なので怪我はしていない模様。この後は外から状況が見れないので、ビルに本誌カメラマンを潜入させて刑事の後を追うことに。

屋上に降り立ってから銃撃をかわしつつ突破口を目指す２人。この後テラスに飛び降りて、ビル内部に突入する。

テラスにたどり着いた刑事。そこにはすでにテロリストの手下が待ち構えていたが、もはや刑事の敵ではない。

18:30・地下駐車場から中枢部へ

テラスから潜入した刑事は一路、駐車場へ。駐車場ではテロリストも消防車を駆使して必死に応戦。しかし、放水攻撃をたくみにかわしながら敵を撃退する。刑事はそのまま上階を目指すが、上階のトイレで再び戦闘に。テロリストもシャワーの途中で裸のまま応戦するなど、かなり必死。しかも太った大男が刑事の行く手を遮るなど、戦いも激しさを増していく。大男の執拗な攻撃もなんとかかわして、刑事の行き着いた場所は再びビルの屋上だった。どうやらテロリストのボス

18:50・エターナルタワーの屋上で交戦中！

は別の階の上層部に潜伏している模様。刑事は屋上から別棟への渡り廊下の屋根を進んでいく。敵の銃撃によって屋上から落ちそうになるといったヒヤリとさせる場面もあったが、なんとか別棟へたどり着く。果たしてボスは倒せるのか?刑事の活躍に期待したい。

独占スクープ!か 本誌カメラマンがテロリストを激写!!

武装したテロリスト、飛び交う銃弾、こんな危険な現場で命をかけつつ撮影を敢行した本誌カメラマンがなんと、テロリスト一味の撮影に成功した!　以下の写真がそうだが、驚くことにテロリストを指揮していると思われるボスの姿まで明確に写されている。カメラマンの勇気に拍手を贈りたい。

これがボスと思われる人物。この男の目的は一体……？

これがテロリスト一味だ!!

なにかを運んでいるようだが、この荷物はどこに運ばれるのだろうか？

BX-02
ブロディア

武器攻撃でコンボを刻め！

どのメカもヒット数の多い連続攻撃を繰り出すことがきる。コンボが数多くあるボッツでは、超破壊力の「サイバーＥＸ」の見た目の爽快感とコンボ数の数の多さ両方が見所。アタックとウェポンを上手く利用して最多数コンボを競おう。

GP-D2
G.サイクロン

GP-V4
G.ヴァイス

超迫力の攻撃アクション！

画面にかなり大きく表示されたＶＡ。この画面全体に広がる、ＶＡによる超破壊力の必殺技が迫力満点だ。特に「サイバーＥＸ」の攻撃は画面全体に広がるレーザーソードや、タックル攻撃など逃げ場がない程広範囲に及ぶ。途中、背景の建物が壊れる演出がされており、破壊力を存分に楽しめる。また攻撃が当たると爆発の効果があり、メカ格闘ならではのダメージの受け方が見た目にも楽しいぞ。負けた後はＶＡが派手に爆発して壊れてしまうのだ。

GP-N1
ガルディン

BX-04S
B.ソードマン

BX-07R
B.ライアット

サターン版画面一挙公開!!

今回のＶＡイラストはサターン版移植に合わせて描かれたらしい。ＶＡイラストにもこの気合いの入れよう。開発者の意気込みが感じられるね。さて今回はボッツ初心者のために、攻撃システムを簡単に紹介するぞ。闘うのがメカのため銃火器を使った派手な攻撃が一番の魅力。相手のアームを引きちぎったり、背景のビルをなぎ倒すなど破壊力を見せつける演出が各所に施されている。またブーストによる飛行やダッシュ、２段ジャンプの使用でスピード感も抜群。パンチ、キックの肉弾戦と銃火器の攻撃を使い分けることがボッツ流の闘い方だ。

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度ー60%

「移植発表はしたけど、ホントに作ってるの？」という心配は前号のインタビューで吹っ飛んだハズ。今回はさらにサターン版画面写真を公開。写真を見る限り完全移植は期待できるぞ。いやアーケード版を上回るかも…。

●カプコン●'97年春発売予定●価格未定●対戦格闘

 ※画面写真は開発中のものです

VAの破壊力を存分に味わえ!!

RF-027
R.ジャッカル

RF-004
レプトス

敵の武器を引きちぎれ!

敵の近くでコマンドを入力すると、アームパーツを引きちぎることができる。とられた後は落ちたパーツを拾うまで、アームを使った攻撃ができない。

RF-009
R.ライトニング

FZ-100
フォーディ

ブーストでダッシュ

ブーストボタンは前後にダッシュ、2段ジャンプ、空中浮遊など、攻撃の補助として活躍する。また敵に吹っ飛ばされたときはこのブーストを使って受け身をとることも可能だ。ブーストを使うことでゲーム全体のテンポを早め、スピーディな攻撃と常に一進一退の攻防が楽しめる。特に受け身でダウン攻撃を避けられ、気の抜けない戦闘が続くぞ。画面全体に広がる攻撃をかわすために、ブーストは欠かせないのだ。

FZ-900J
キラービー

FZ-202F
タランテラ

ハロカプ番外編

ボッツファンよ、ありがとう、感謝のカラー版ハガキ紹介!

またまた登場のハロカプカラー版。さらに加速するボッツの熱。次はどんな驚きの要素が発表されるのか、常に期待していてくれ。みんなの期待に応えられる秘密の要素は、実はまだまだあるのだ。さて今回もVAのハガキを紹介だ。今週も力作ぞろいでファンの熱意が感じられるぞ。

東京都/つよいロボ

ボロボロのゲイツから出てきた人が良い味出してます。この後彼の運命はいかに…?

大阪府/心の旅人

カッコ良さと圧倒的な強さを持つ、人気のワーロック。細部までしっかり描かれた力作だ。

これはもしかして……?

特報!!
SPECIAL REPORT

●セガ ●'97年春発売予定
●価格未定 ●シミュレーション
●全年齢推奨 ●1人プレイ(キャンペーン時)

「待たせたな、戦友よ！」

『WA大戦略』のチームがおりなす 歴史シミュレーション、遂に登場す！

日本中のシミュレーションゲームファンを驚愕させ、「サターンにこのシミュレーションあり／」とまで言わしめた「ワールドアドバンスド大戦略」とその弟分にあたる「作戦ファイル」の発売から1年が経とうとしている。

これら名作を作り上げたメンバー達は「チーム・パイナップル」というチーム名を冠し、密かに次回作の制作に取りかかっていた。そして今まで秘密のベールで隠されていたその作品が、白昼に姿をさらす時がやってきたのである／

その名は「ADVANCED WORLD WAR～千年帝国の興亡」(以降「千年帝国」)。タイトルだけでピン、ときた人は相当の「WA大戦略」通か歴史マニア。その予想通り、今回主題として取り上げられるのは第二次世界大戦で欧州を動乱の嵐に巻き込んだ、ドイツ第3帝国。「千年帝国」とは当時の総統A・ヒトラーが、自分の帝国を「千年は続くであろう」と述べたことからつけられた名称だ。

プレイヤーはドイツ帝国の若き陸軍士官になり代わり、空・海軍と提携し、ポーランド侵攻に始まる第二次大戦の戦場を転戦していくことになる。状況しだいで東部戦線・西部戦線のどちらにも参加しなければならなくなるようだぞ。

編隊を組む爆撃機たち。詳しくは次ページで語られるが、今作では陸軍と空軍は別々のマップでユニットの操作を行うことになる。

あるマップの全体図。今作では高低のある地形によって「見える範囲」も違ってくるので、全体像の把握はこれまで以上に大切になる。

「WA大戦略」とはかなり変わった感じのゲーム画面。プレイヤーの立場はドイツ陸軍の一士官。どのくらいの立場・階級なのかは不明だが、かなりの部隊を操れる立場にいるようだ。

兵器1つ1つが動き出すバトルシーン

「これはオープニングムービーに非ず」

左の写真を見て「早くもオープニング画面の公開か」と思った人はちょっと甘い。実はこれ、通常のユニット同士の戦闘シーンに過ぎないのだ。ユニットが整列して砲火を交じえていた前作と異なり、「千年帝国」ではユニットが縦横無尽に駆け回る有り様が映し出される。歩兵もちゃんと走るぞ。

「友軍は陸に空に」 新システム「デュアルマップシステム」の中身を深る

「千年帝国」では同じ戦場で、陸上と空中それぞれのマップが登場する。そして各マップは陸軍（＋海軍)、空軍ユニットが活躍する場となる。陸上部隊が航空部隊に足止めされるという、理不尽なこともなくなるわけだ。

両マップは上下に重なっている形となり、その姿をボタン操作1つで切り替え表示させることが可能。さらに両マップをいっぺんに映し出せるので、お互いの場所関係を簡単に把握できる。

地上マップは四角形を半分ずつずらして並べた疑似ヘックス、空中マップは完全なスクエア（四角形）マップを採用。さらに空中での1エリアは地上での4エリアに対応させてスケールのバランスをとっている。

空中マップ1エリアは陸上マップ4エリアに相当。同時に複数の敵を攻撃できるかも？

空中マップ

空中マップは完全な碁盤目状に区切られている。晴れていると陸上の様子も確認できるが、天気が悪いとそれもできない。

地上マップ

地上マップは四角形を1列毎に半分ずつずらした疑似ヘックスマップを採用。敵に隣接して攻撃するスタイルは前作通り。

「戦いは果てしなく続く」 既存作を凌駕するシナリオ分岐、兵器数、そして…

「千年帝国」ではマップ分岐もこれまで以上に数多く存在することが確認されている。プレイヤーの戦果しだい、あるいは任意の選択により、無数の可能性が生まれるという魅力的なシステムはそのまま継承されているのである。

分岐の具体数は明らかにされていないが、「東部戦線と西部戦線は当然存在します。そして……」というコメントが開発側から得られている。史実上ありえなかった場所での戦いも含め、期待ができそうである。

また、登場する兵器ユニットは敵味方合わせて700種類以上。前作の500種類をはるかに越えるこの数に、

飛行場の写真。複数の航空ユニットが1つの飛行場に配置できることが確認できる。「第14空軍」と航空ユニットとの関係や、左の人物の写真など、謎の部分は多い。

登場兵器700種

期待しない者は皆無であろう。大活躍した兵器はもちろん、マイナーな兵器、そして試作や計画だけで終わった珍兵器や超兵器も登場するに違いない。

今作品は現段階では謎の部分が多い。左の空港写真1つを例にあげれば、「第14空軍」という表記や将軍のような人物がいることなどが非常に気になるところだ。これらの謎についても、少しずつ明らかになっていくであろう。

大空を舞う、米海軍のF4Fワイルドキャット戦闘機。ドイツ軍以外の兵器も色々でてきそうだ。

爆撃機によって橋が爆破されるシーン。前作同様、今作でも拠点の一部は破壊できるのだろうか？

Interview 「千年帝国の興亡」の創造主、大いに語る！

――：当作品の開発を始めたのは？
日並：「WA大戦略」作成中に、「次にはやりたいな」ということが積もってきまして、「作戦ファイル」あたりからぼちぼちと構想はためていました。本格的に始動したのは「作戦ファイル」の作業終了後、ですね。
――：今回の主役はドイツ軍ですね。
日並：ええ、ソ連から戻って参りました(苦笑)。「鋼鉄の戦風」ではマップ数が54でしたが、その分シナリオ1本分あたりの濃度がメガドライブ版「アドバンスド大戦略」より薄いかな、という感がありましたので。今回はドイツに絞って内容を濃くし、ゆっくり楽しめるものを目指してみました。
――：今作は「WA大戦略」の延長上の作品と考えてよろしいですか？
日並：「延長上」と言うより、一気に進化した感じですね。「大戦略」という言葉を外したのも、そのあたりが意図としてあります。
――：「デュアルマップシステム」採用のきっかけは？
日並：必要だから。空がメインでなければならないところもありえるので。空のユニットのZOCに陸のユニットが引っかかるというのも変ですし。
――：対象ユーザーは？
日並：複雑なシステムを使用していますが、直感的にプレイは可能ですし、初心者でもわかりやすい切り口も用いますので。難易度も、『WA大戦略』より上の部分もあれば、下の部分もあるというところですね。

第2コンシューマ研究開発部ディレクター 日並雅宏氏

「WA大戦略」シリーズを作り上げたセガの精鋭。サターンのSLGファンには神様的存在。

惑星強襲 オヴァン・レイ

クオヴァディス2

新たなゲーム性を創り出した"リアルタイムバトル"

●グラムス●3月発売予定
●6,800円●完成度60%
●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

オリジナルアニメビデオや小説、CDなど、ゲーム以外にも多方面のメディア展開でもファンを獲得した「クォヴァディス」。この「惑星強襲〜オヴァン・レイ〜」は、その続編という位置づけにあるのだが、艦隊シミュレーションだった前作とはガラリと変わった展開になる。最も それが顕著なのが戦闘シーンで、プレイヤーはA2と呼ばれるアサルトアーマー部隊を率いて、地上で戦っていくのである。

また、ストーリーの舞台も前作の星系とは離れた「セテウア星系」となっているため、今回は独立した物語だと思っていいだろう。さらに、関連スタッフもキャラクターデザインの美樹本晴彦氏以外はほとんど一新され、総監督やメカデザイン、シナリオなどはそれぞれアニメ製作現場の第一線で活躍している人が揃っている。

ともあれ、あらゆる意味で前作よりパワーアップしていることは保証する。今回の特報では、ゲームの大まかな流れと、A2のイメージCG、そしてメカデザインの藤田氏のインタビューをお送りする。

この作品の主人公オヴァン・レイは、かつて星間国家G.O.A.のエリート軍人だったが、陰謀によりテロの首謀者という汚名をかぶり、全星系に指名手配されてしまう。そして皮肉にも、オヴァンが当面の身の安全をはかるために逃亡した先は、G.O.A.の敵である8惑星連合軍だった……。

アサルトアーマーによる戦闘では、プレイヤーが部隊長として味方にリアルタイムで指令を与える

プレイ中は各機が状況を逐一で通信してくる。もちろん音声つきだ。まさにロボットアニメのノリそのまま。

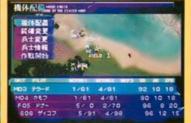
アサルトアーマー部隊による ミッションの流れ

このゲームの戦闘シーンは、Ａ２部隊での地上作戦がメインとなっている。プレイヤーは８惑星連合軍の強襲旅団「赤い鰍」を率いるオヴァンとなり、上層部から与えられるミッションをクリアしていく。

だいたいの流れは図に示すとおりで、基本的に部下への命令や敵との交戦はすべてリアルタイムとなっている。そのため、戦闘中は常に全体に気を配らなければならないが、むしろその緊張感がこのゲームの醍醐味なのである。部下を預かる身ゆえの責任感とでも言おうか。

作戦内容の確認

まずは上層部から与えられた任務を見る。ここで作戦の目的と、おおまかな地形を把握しておくのだ。

機体配備、その他の設定

次に、各アサルトアーマーの兵装や、搭乗者を設定する。こうしたカスタマイズはメカ好きにはたまらない要素だろう。これをひととおり決定したら、今度は各機の初期配置をマップ上で設定。これで準備は整ったことになる。

作戦開始

いよいよ戦闘開始。ここからはすべてがプレイヤー（オヴァン）の手にゆだねられる。各部下への移動コース命令や、状況把握など、ここから考えられる行動パターンはいろいろある。とりあえず、最初は通信内容を聞きながら慎重に侵攻ルートをさぐるのが確実だろう。敵の思考も侮れない。

状況に応じて拡大・縮小

メインのマップ画面は３タイプの比率に切り替えられる。全体を見渡したい時は縮小し、激戦地帯の詳細を確認したい時は拡大と、常に使い分けるのだ。

僚機に各種命令を与える

いずれかの機体に合わせると、移動、高速、指定、兵器の４種類のコマンドが提示される。これで大まかな命令を下すと、後は各人の判断で戦ってくれる。

最もひんぱんに使う「移動」は、侵攻ルートを指定。目的地まで一直線にラインを引いてもいいが、地形に応じて蛇行や細かい軌道も思い通りに設定可能。

リアルタイムで通信

敵機を発見した時や、移動終了で命令待ちの時など、とにかく通信が入りまくるのも魅力の一つ。人間ドラマも盛り上がる。

敵機発見！ そして即交戦！

戦闘は基本的にオート

敵は索敵範囲内に入るまでどこにいるかわからないが、いざ発見できればその場で戦闘となる。射程範囲内なら、近くにいる部下がちゃんと判断して戦ってくれる。

支援攻撃で効率アップ

２機以上で協力すると頭数以上の攻撃力（支援効果）が得られる。これを利用すればダメージを抑えられる。逆に、単独で戦わせてばかりいると恐怖心から部下が逃亡することもある。

戦闘時のウインドウに注目！

左の囲みの写真を見るとわかると思うが、戦闘時はその状況を映し出すモニタ画面が左下に表示される。ここに掲載した写真はその一部だが、実際の画面ではいずれも迫力の動画処理が施されている。これは、ちょうど前作の戦闘シーンの、旗艦を沈めた際の演出に近い感じだ。

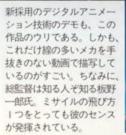
「魅せるバトル」のための アサルトアーマー 詳細設定

「クオヴァディス２」の全編を通して活躍する、ある意味では象徴ともいうべきＡ２（アサルトアーマー)。これはいわゆるガンダムタイプではなく、全高が６～10メートル程度の、感覚的には１人乗りの戦車のような兵器だ。

このＡ２のデザインを担当したのは、サンライズの名作ロボットアニメ「機動戦士Ｚガンダム」で数々のモビルスーツを描いた藤田一己氏。下段のインタビューでも語っていただいているとおり、今回はかなり気合いを入れてデザインしたというだけあって、相当のメカマニアをもうならせるほどの緻密さだ。掲載した線画からも、その情熱が伝わることと思う。

これらのＡ２が戦闘シーンやデジタルアニメーションのデモなど、バリバリに動くのである。今のところ、それを誌面で伝えきれないのははなはだ残念だ。そのかわり、今回は数あるデザインのなかから、そのうち３タイプをＣＧ化したものを特別に公開しよう。

新採用のデジタルアニメーション技術のデモも、この作品のウリである。しかも、これだけ線の多いメカを手抜きのない動画で描写しているのがすごい。ちなみに、総監督は知る人ぞ知る板野一郎氏。ミサイルの飛び方１つをとっても彼のセンスが発揮されている。

A12M-5「MORTAL」
（中距離支援タイプ）

このＡ２は主に中距離での支援に従事する。そのため、右肩あたりの中口径レールガンなど、兵装もそれに応じたものになっている。場合によっては、ミサイルランチャー、グレネードなどの各種オプション装備も用意されている。

アサルトアーマーデザイン担当 藤田一己

アニメーション界の超一級スタッフが集結した「クォヴァディス2」。バトル部分の中核となるアサルトアーマーは藤田一己氏によるものだ。だが、他のスタッフ同様、藤田氏もデザインのみの参加にとどまらず、ゲームの完成まで見守っていきたいという。その意気込みを伺ってみた。

Special Interview

ふじたかずみ
1964年９月９日生まれ、O型。「機動戦士Ζガンダム」のメカデザインとして衝撃のデビューを飾り、メカデザインの方向性に大きな影響を与えた。今回、「クォヴァディス２～惑星強襲オヴァン・レイ～」ではアサルト・アーマーの全デザインを担当。板野氏演出によるムービーが楽しみだ。

生物感を有しながらも、しかし機械以上の物でないデザインを

編集部　どのような経緯で、「クォヴァディス２」の制作に参加することになったのですか。

藤田　知人を通じて「クォヴァディス２」のプロデューサーと話す機会があったのですが、しだいに話が盛り上がり「では、やりましょう」ということになったんです。

編集部　ゲームソフトの制作に直接参加されるというのは初めてですか。

藤田　以前一度だけ、「ブロウニング」というソフトのメカデザインを担当しました。

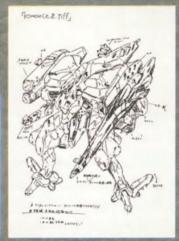
編集部　ちなみに、サターンでプレイしたゲームはありますか。サターンはご存じ……!?

藤田　僕は「セガサターンマガジン」の愛読者ですヨ(笑)。「バーチャファイター２」は指にタコができるほどやっています。サターンのパッドで「アキラスペシャル」も出せますし。

編集部　あ、ありがとうございます。では、ゲ

A3H-3「HOBO」

（長射程砲撃タイプ）

遠距離からの長射程砲撃を主要目的としているため、ミサイルポッドやレールガン（MORTALよりも大口径)、スモークディスチャージャー、予備弾倉など、重火器類が豊富。兵装甲の重量を支えるため本体も重厚。ただし、そのぶん接近戦には不向きなA2である。

A9F4「FELON」

（格闘戦対応タイプ）

接近戦および格闘戦に投入するために調整されたA2だが、敵機との間合いを詰めるまでの中距離でも充分に戦えるだけの兵装は備えている。また、このタイプは下腕部にパイルガンを内蔵しており、必要に応じて装甲内から露出・発射させる。

ームとアニメーション作品向けの仕事をする場合との違いというのはありますか。

藤田　条件が変われば、自ずから成立すべき個々のデザインは変化しますが、デザイン作業そのものは特に違いはありません。ただ、ゲーム用デザインの場合「ある種の軽さ」とでもいうべき要素が必要ではないかと感じます。

編集部　「クォヴァディス2」という作品のため、あるいは〝'97年の作品〟ということで意識してデザインした部分はありますか。また苦労された点などはあるのでしょうか。

藤田　ゲーム性に関るような極めて根本的なコンセプトの部分以外は、まったく自由にやらせていただいたので、「クォヴァディス」だからという点では、苦労はありませんでした。僕が留意したのは、デザイン的な「現代性」「目新しさ」「奇異なイメージ」「不安定感」「リアリティ」「密度」といった点。それを総合したうえで、ゲーム用デザインとしてのワンランク上の完成度を目指したつもりです。

編集部　いわゆる「ロボット然」とした感じより、生物的、有機的な雰囲気が多少ありますね。

藤田　このアサルトアーマーは、リアクターやアクチュエーターなどのデバイスに有機素材を使用しています。しかし、生物兵器というわけではなく、あくまでマシンにすぎません。「生物感を有しながら、しかし機械以上の物ではない」デザインは、僕の数年来のテーマです。

『藤田デザイン』全要素の消化であろう……と思う

編集部　現時点で公開されているアサルトアーマーのデザインは、曲面構成のシルエットですが、他にもバリエーションはあるのでしょうか。

藤田　数タイプのバリエーションが存在します。曲線的と言われれば、すべてそうですが……。他の型はどちらかと言えば、やや非人間型です。

編集部　「ガードナックル」などの設定は、火器類以外での戦闘を想定してのデザインですか。

藤田　最初に公開されたタイプは、接近戦闘タイプです。格闘中の装備は、当然起こり得るシチュエーションを想定した最低限の武器です。

編集部　イベント用に製作された約2メートルのアサルトアーマー（写真）をご覧になって、非常に感動されたそうですね。

藤田　見た瞬間に、涙がこぼれ落ちるかと思いました。デザイナーの至福というものでしょう。

編集部　デジタルアニメーションで動くアサルトアーマーをご覧になった時はどうでしたか。

藤田　まだなんです。でも、板野一郎監督の仕事には、全幅の信頼を置いています。皆さんも仕上がりを楽しみにしていてください。

編集部　藤田さん自身も、たいへん力を入れていらっしゃる作品なんですね。

藤田　何年か振りに「本気」で、手を抜かずデザインしたロボット（アサルト）です（笑）。もっとも、そのおかげで何だか妙に苦労してもいますけど。でも、これはある意味で「藤田デザイン」の全要素の消化であろう……と思ったりもするのです。

2056年12月9日
22時07分
東京都大田区

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDE」の俗称である。自衛部隊となってはいるが危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

大型戦術格闘攻撃機「呑竜」ドンリュウ

推定武装：
- 汎用腕 ×2
- 48mmガトリング砲 ×2
- ミサイルポッド ×1
- 64mm 2連砲台 ×2
- 56mm砲 ×9

3種類の機体（パイロット）から選択し、世界各地で戦う。

アーケード版＋演習の2モードで発売!

9月にアーケードで発表されたばかりの「蒼穹紅蓮隊」が、早くも登場する！　これは昨今のシューティングマニアの間では知らぬ者がいないライジングの最新作で、硬質な渋味をもつ文字表示やキャラクター、ウエプシステム、そして横画面・縦スクロールと、実に独特な魅力に富んでいる。ゲームセンターでもまだ好評稼動中なので、サターン版の登場は、現在進行系でやりこんでいるユーザーならずともうれしい一報といえよう。ちなみにライジングの最近の代表作と言えば「疾風魔法大作戦」や、今なお根強い人気（特にアレスタを知る者には）を誇っているアーケードゲーム「バトルガレッガ」などがある。

さて、EAVより発売されるサターン版についてだが、これはもともとST-V基板で開発されていたので、内容は移植というより「本物」と思ってくれていい。さらに、プレイ済みのステージのみを選んでプレイする「演習モード」も加わるとのこと。

'97年も、セガサターンはシューティングが熱そうだ！

ライジングの最新傑作シューティング参上!

●エレクトロニック・アーツ・ビクター●シューティング

特報!! SPECIAL REPORT

●今春発売予定●価格未定
●完成度90%
●2人同時プレイ可能
●全年齢推奨

2056年12月16日
7時16分
地球周回低軌道上
汎用輸送宇宙機「[illegible]」

のゲームはフィクシ
です。実在の人物、事
体等とは一切関係あ
せん。

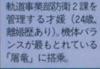
JDF所属のデンジャラスパイロット

尽星の私設自衛隊（JDF）は、通称・蒼穹紅蓮隊と呼ばれ、危険な仕事を請け負う。彼らはその3人のパイロット。

軌道事業部防衛2課を管理する才媛（24歳、離婚歴あり）。機体バランスが最もとれている「屠竜」に搭乗。

八指多 薫

入社してまだ1年だが、腕前は一流の若きパイロット。機動性とウエブの照準範囲に優れた「紫電」に搭乗。

朏 良太

閑職に追いやられていたが、あるきっかけで防衛2課に入った。機動性は劣るが攻撃力の高い「鵬牙」に搭乗。

国村 リカ

敵機を確実に捕捉する"ウエブ"とは!?

このゲーム最大の特徴は、通常のショットでは撃てない低空の敵などを確実に攻撃する「ウエブ」のシステムにある。これはショットボタンを押しっぱなしにしていると発動し、攻撃範囲がワイヤーフレームで表示される。そしてこの範囲に敵が入るとロックオンし、ボタンを離した時点で誘導弾が発射・攻撃されるのだ。なお、最大ロックオン数と攻撃範囲は機体によって異なる。

ウエブ展開&捕捉

ボタンを押さえると出るフレームで、敵を捕捉する。

ボタンを離すと攻撃。なお、フレームは2種類に切り替え可能。

発射&破壊

宇宙のなんでも屋"蒼穹紅蓮隊"行く所に戦渦、危険、爆炎のストームあり！

STAGE1

本部の地下基地から夜の大田区上空へ発進する、オープニング的なステージ。

攻撃目標「黒臂」

STAGE2

多段階に攻撃方法を変える「深閃」が脅威。早くも激戦の予感。

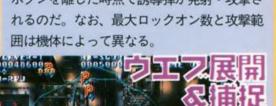
攻撃目標「深閃」

STAGE3

雲上での戦いから始まり、徐々に降下。最後は地上走行しての戦闘に。

攻撃目標「呑竜」

パック・イン・ソフト パズル

落ちゲー・デザイナー 作ってポン！

●春発売予定
●価格未定
●2人対戦プレイあり
●全年齢推奨

特報!! SPECIAL REPORT

落ちものパズルゲームを1から10まで自分流に作り上げるコンストラクションツール

画面の上から落下してくるブロックをフィールドに積み上げ一定ルールのもとに並べるとそれが消えて、うまくいけば心地よい連鎖が発動する……。といった感じのパズルゲームは、いわゆる「落ちものパズル」もしくは「落ちゲー」と呼ばれている。そのお手軽さゆえ誰しも一度くらいはこのタイプのゲームで遊んだことがあるはずだ。ところで、実際に遊んでいる時に「このゲームは面白いけど、ここの部分がイマイチ」とか「こんなルールの落ちゲーもやってみたい」と感じたことはないだろうか？　そんなユーザーのために開発されたのが、この落ちゲーコンストラクションソフトだ。これさえあれば、新しいルールの落ちゲーを創造することも夢じゃない！

ガイド役の女の子は赤井孝美氏の描き下ろし！

この女の子は「落ちゲー・デザイナー」のイメージキャラクターで、コンストラクションしたゲームにも登場する（ルール説明のガイドなど）。ちなみにデザインしたのは「プリンセスメーカー」シリーズのキャタクターなどを手掛けている赤井孝美氏だ。

1 この女の子にかわいい名前をつけてあげよう

ところで、実はこの女の子にはまだ名前がない。そこで、サタマガを読んでいるキミ達から大々的に募集したい。採用者には、赤井氏の直筆サイン入りイラストがプレゼントされる他に、作品中のスタッフクレジットに名前が連なるという名誉も与えられるので、「これだ！」と思う名前を考えて送ってほしい。

たくさんの機能で世界に1つのパズルが完成

このコンストラクションツールにどんな機能があるのか気になるところだが、ざっと簡単に列記していくだけでもかなり充実していることがわかる。まず、ゲーム中に使うブロックやフィールドとその背景、タイトル画面、エンディング画面などのグラフィックエディター。その他には効果音、音声、BGMの設定（これはコンストラクションではなく用意されているものから選択する）、操作方法の設定、ゲームそのもののルール設定などがある。

もちろん、これらの要素をすべて使いこなして1から10まで自分で作り上げるのが醍醐味だが、うまくグラフィックが描けない人や、どこから手をつけていいかわからない人のために、ある程度基本的なサンプルとゲームも収録されている。これを組み合わせていくだけでも自分なりのアイデアを生かした、世界に1つだけの〝マイゲーム〟が作れるのだ。

簡易エディターで描く

オリジナリティあふれるブロックなどの絵もこうして自由に作成。

対戦ゲームの設定をする

様々なルールを設定した自分だけの落ちゲーを作って対戦ができる！

※画面はすべて開発中のものです。

ユーザーのアイデア大募集

いまならまだキミの意見がゲームに反映される！

ここで重大なお知らせ／　この「落ちゲー・デザイナー」は、開発完了までに若干の期間があるので、まだまだいろいろな要素を入れる余裕が残されている。そこで、読者のみんなからアイデアを募集しようということになった。

現在募集している要素は大きく分けて、前ページの女の子の名前とコンストラクションツール内のアイデアの２つ（ゲームデザインコンテストは発売後の予定）。ちょっとしたアイデアや細かい要望でもかまわないので、考えついたことをどんどん送ってほしい。もちろん、それぞれの採用者には豪華な特典が用意されている。

② サンプルゲームの内容・コンストラクションに入れたい機能・キャラクターデザインなど、思いついたアイデアをどんどん書こう

この部門で募集しているのは、コンストラクションツール内の機能のアイデアや、サンプル部分の要望についてだ。……と、そう言われただけでは漠然としすぎてて、いったい何を書けばいいのか悩んでしまうと思うので、いくつか例を挙げてみよう。

例えば、ブロックの消えるルールの設定なら「同じ色を斜めに並べれば消える設定を入れてほしい」とか、「一定のブロックを組み合わせると別のブロックに変化」といった感じ。「このルールだけは一般的だから必ず入れてほしい」という意見でも構わないが、どうせなら今までにない斬新なアイデアを考案して、開発者の度肝を抜くぐらいの気概もほしいところだ。また、最初から用意されているサンプルゲームについて考案してみてもいいだろう。これはサンプル１本ぶんの全アイデア(ルールからグラフィックをひっくるめたもの）を書いてくれてもいいし、特殊な地形のフィールドといった部分的なアイデアでもＯＫだ。「４人対戦を可能に」、「敵キャラの動画も作れるように」、「１フィールドで２人協力プレイがしたい」など、些細な意見でもいいから臆せずに伝えてほしい。

他には、ツールそのものの機能に関する要望というのも考えられる。「できればサウンド関係はありものだけじゃなくて、自分でも作曲可能にしてほしい」とか、「とにかくエディットの操作性はしやすく」とか、「データは別売りのサターン用フロッピーディスクに直接セーブ可能に／」などなど。もし、他社のゲームツールに触れた経験がある人なら、その時に感心した機能や不満点をふまえた玄人な意見を送ると喜ばれるかも……。

例えば

- ●一定範囲を一掃する爆弾アイテムがほしい
- ●ラップやヒップホップのBGMも入れて
- ●動物系の敵キャラクターも設定して……など

コンストラクションのメニューにも追加してほしい項目があれば、即応募！

ツール機能に関しては「デザエモン」や「ＲＰＧツクール」などでならした経験者の意見も大歓迎。

市販の名作を超えるゲームの考案に挑戦！

この部門に関しての要領は、左の解説でだいたいつかんでもらえたと思うが、それでも無からアイデアを考えるのはやはり難しいはず。そういう時は、これまでに市販されてきた他のゲームを参考にしてみよう。特に名作と呼ばれているものは、それに値する魅力や光る部分があるので、インスピレーションの手助けになるはずだ。逆に、遊んでみて若干不満を感じたものや、巷で駄作と呼ばれているものも意外と参考になる。つまり、「せっかく新しいアイデアなのに、それを生かしきれていないのはもったいない」とか、「これなら私のほうがバランス良く仕上げられる」と感じたことが勉強になるのだ（反面教師？）。

平成天才バカボン すすめ！バカボンズ（GE）

同色を２個以上並べて、それを別の色ではさむと消えるという、オセロ的なルール。このタイプは珍しい部類に入るので一見の価値あり？

バクバクアニマル（セガ）

動物のブロックと、それが主食としている食べ物のブロックを接触させて消す、コミカルなアイデア。「同色並び消去」じゃないのがミソ。

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま（コナミ）

ぱずるだまシリーズは「こだま」システムを確立させた傑作。この「ときメモ」編では、３種類のアイテムが参考になる。

③ 発売後にはゲームデザインコンテストも開催！

めでたく女の子の名前が決定し、ツールも完成して発売された暁には、さらに「ゲームデザインコンテスト」も開催される予定／　これは実際に「落ちゲー・デザイナー」を使って作成したオリジナルゲームをユーザーから募集して、パック・イン・ソフトの開発関係者やゲーム誌の方々で審査するというもの。もちろん、こちらもグランプリ獲得者、上位入賞者には豪華なプレゼントを用意する。

この部門についての詳しいことは、３月の発売前後の時期に追って伝えていくのでもう少し待っていてほしい。

こちらの開催は発売後なので、はやる気持ちをおさえて今のうちに企画をあたためておこう。

プレゼントもかなりイイぞ！

現在募集中の①「女の子の名前」と②「ゲーム、ツールのアイデア」は、すべて以下のあてさきに送ってほしい（ハガキ、封書のいずれでもＯＫ）。また、①の採用者には赤井孝美氏の直筆サイン入りイラスト（同案が複数の場合は抽選）を進呈。②③で優秀なアイデアを考えてくれた方には、日本ビクターの最新MD（XM-R２）がプレゼントされる。もちろん、ゲームに採用されればスタッフクレジットに名前が入るぞ。締め切りは１月30日消印有効だ。

あてさき
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「落ちゲー・デザイナーアイデア募集コンテスト」係

Cleopatra Fortune
クレオパトラ フォーチュン

●タイトー●２月14日発売予定
●5,800円●パズル●２人対戦可能

囲んで並べてキラキラ連鎖 頭 フル回転のパズルゲーム

みんなの頭を悩ませるアーケードからの移植のパズルゲームの登場だ。このゲームはいわゆる落ち物パズルゲームなのだが、斬新なのはブロックの消し方が２種類あるということ。横一列にブロックを並べて消す「並べ消し」と岩で宝石などを囲んで消す「囲み消し」だが、この２つを巧く使いこなして連鎖を考えるのが楽しいのだ。ゲームモードもひたすらブロックを消していくアーケードモードと、サターン版オリジナルとしてスフィンクスが出す問題を解いてゆくミステリーモードの２種類があってやりごたえも十分な内容なのだ。

囲み消しと並べ消しの２種類をうまく活用していく難解な落ち物パズルゲーム。パトラ子ちゃんが君の助けを待っているぞ。

落ちてくるブロック

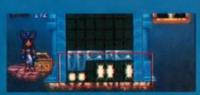
ミイラ　岩

ピラミッドストーン　宝石　棺

種類は大小含めて６つ。ミイラは囲む場合は特殊で棺か宝石と一緒に囲まないとダメ。ピラミッドストーンは置いた所と同じブロックがすべて消える。

消し方は２つですぅ「囲み消し」「並べ消し」を極めて大連鎖ですぅ

かこむですぅ

「囲み消し」は岩を使って棺などのブロックを消せる消し方。画面の両端や地面の部分を使っても消すことが可能。ミイラは棺か宝石と一緒に囲まないといけないので注意が必要だが、空間があっても大丈夫。

岩で囲めれば中の空間のブロックは消えるですぅ。消えた後の岩は下に落ちるので一列に並べば「並べ消し」で連鎖も可能ですぅ。

一列に並べると「並べ消し」ですぅ。２つ分ある大きいミイラなどは下の部分で並べるようにしないと消えないので要注意ですぅ。

並べるですぅ

ブロックを横一列に並べると「並べ消し」。消したモノの上にあるブロックは下に空間があればそこに落下する。大きいミイラと岩、棺は横にして並べることもできるぞ。

ミステリーモードですぅ

スフィンクスによって閉じこめられた神様をパトラ子ちゃんが助け出すモード。スフィンクスが出す問題を解いていくのだが、問題の総数は50問。君の頭脳でパトラ子ちゃんを手助けするのだ。

１面

１面のスフィンクスの問題ですぅ。まだ始めの問題ですけどパトラ子には無理ですぅ。どうすればいいのですぅ？

10面

10面にくるともっと難しいですぅ。このいっぱいの岩の塊を全て消せるのでしょうかぁ？ あなたの頭脳に期待するですぅ。

アーケードモードですぅ

宝物をスフィンクスの配下のミイラに取られたパトラ子が、宝物を取り戻すためにがんばるモード。落ちてくるブロックを次々と消して行くのだ。レベルが高くなるにつれてブロックの落ちるスピードが早くなるぞ。なんとブロックを全部消すとパーフェクトボーナスが入り、しかもパトラ子ちゃんの㊙シーンが……。

２P対戦も可能ですぅ。強いのはどちらぁ？

パーフェクトだと♡

はずかしいですぅ

●ゲーム アーツ
●2月14日発売予定
●6,800円
●インタラクティブコミック
●全年齢推奨
●シャトルマウス対応・予告編発売中

発売まで待てないキミに〝だいなワールド〟をご紹介！

北のはてにある〝アイスランド〟。その巨大地下空洞を調査していた探検隊が、そこに生き抜いていた太古の時代の恐竜を発見した。「だいな♡あいらん」すべてはここから始まる。研究のため南の島に連れていかれた恐竜たちは気候が幸いして大繁殖。そのうちに恐竜たちを〝音楽〟で操れることが判明したため、猛獣使いならぬ〝恐竜使い〟という職業が生まれるのであった。そののち、恐竜使いの学校が設立され、多くの生徒たちが明日の恐竜使いを夢見て勉強に励むようになった。今回の「だいな♡あいらん」の主人公、伊東えみりとあんじぇの姉妹も、そんな恐竜使い育成学校の生徒。多くの生徒たちとともに、立派な恐竜使いを目指し、今日も今日とて歌や音楽に頑張っているのだが……。

えみりとあんじぇにもうすぐ逢える!?

予告編が発売されて、「本編はまだかっ!?」と気の早い人もいるだろう。本編発売まではもうちょっとの我慢だ。今回は新着の画面と設定画を公開。また、レコーディングの様子と声優さんのコメントもご紹介しよう。

えみりの服装設定。あんじぇも基本的には同じだが、襟をきちんとしめてないのが特徴。

舞台となる〝南の島〟とは……？

恐竜は熱帯気候のほうが繁殖しやすいため、恐竜使いの学校も南の島に設立された。ここでは恐竜たちがのびのびと暮らしており、生徒たちは学校の寮で生活している。恐竜が音の外れた曲を嫌うのを利用して、彼らが学校に不用意に近づかないようにと、学校の周囲には音程の狂った音楽を流すスピーカーが設置されている。ただし、生徒たちの音感にも悪影響が出るため、彼らもあまり近づかないという。まあ、野生の恐竜に走り回られることを考えれば、しょうがないことなのだが。

新着画面大公開！

えみりとあんじぇの学園生活は？

"非日常な日常"を送る2人の生活を覗いてみよう

えみりとあんじぇは寮で暮らしながら、主に恐竜を操るための音楽の勉強をしている。とはいえ、もちろん音楽の勉強だけをやっているわけではない。ここではそんな彼女たちの生活を見てみることにしよう。

寮の自室でくつろぐ2人。熱帯気候なので毎日暑い。だから涼しそうなフローリングの床で冷たいアイスクリーム。熱帯というより夏？

学校で行われる歌のテストでは実際に恐竜を操ってみることに。あがり症で人前で歌うことが苦手なえみりは緊張しまくりなのだが……。

歌のテストでは…

えみりを睨みつけるあんじぇと目が合って音を外してしまい、案の定、このとおり。もちろんこうなってしまってはテストは不合格。このあとあんじぇのテストも行われるが……。

化学の授業では……

こうしてみると普通の学校と変わりない。えみりはあこがれの水島理論くんとなかよく実験中。……ところで、あんじぇは、いったい何をしているのかな？

目が怖いぞ、あんじぇ……

恐竜たちの厩舎をおそうじ

▶デッキブラシで床をこすりながらえみりを睨むあんじぇ。恐竜の何も考えていない瞳が素敵。

学校で飼育している（？）恐竜たちの管理をするのも生徒のお仕事？　えみりとあんじぇは掃除当番のようだ。しかし、馬を飼うのと同じ様に恐竜を飼っているみたい。こんなんで大丈夫かな……。

◀この広い厩舎を2人だけで掃除するのだろうか。もしかしたら、これって何かのバツ当番だったりして？

双子だからあくびも同時？

▶朝早いのか、2人とも目に涙を浮かべながらあくびしちゃって……。しかし、同じ動作でもえみりとあんじぇで違いがあるのがよくわかる。

もちろん選択肢でストーリーが変化する

インタラクティブコミックと言えばコレ。途中途中で出てくる選択肢の選び方によって話がいく通りにも変化してゆくのだ。肝心のストーリー分岐は、なんと前作「ゆみみみっくすREMIX」の2倍以上。もちろんそれに従って動画枚数も2倍以上。アニメもさらにスムーズになってグレードアップしているぞ。恒例、登場人物たちの自己紹介も、今回はちょっと凝っているみたいだ。

理論くんとえみり、あんじぇの3人で花火。風情ある線香花火？　楽しくねずみ花火？　ぱーっとロケット花火？

えみりはどの楽器を使うのか迷っているみたい。ここではトランペットを選んでみた。……ウクレレが見たいと思っている人、多いよね？

だいな♡あいらんレコーディング完了！

「だいな」と言えば音楽！ そして、音楽と言えば歌！

去る10月27、28日。「だいな♡あいらん」で使用される歌のレコーディングが行われた。音楽で恐竜を操る〝恐竜使い〟のお話だから、歌があるのはあたりまえ。物語の中でも重要な位置を占める要素なのだ！

松下美由紀さん

「こういうキャラは慣れていないので、気持ちとしては新人でした。普通じゃ聴けないような歌がたくさんあるんでこれはぜひ聴いてほしいです。こんな風に崩して歌ってるのないですよ」

「あんじぇってばいっつも怒ってばっかりなんですよ〜」（松下）
「そこがカワイイんじゃない」（大谷）

「1番がえみり、2番があんじぇ、3番がデュエットっていう曲もあるんですよ。CDに入るのかな？」（松下）

「歌に関してはえみりとあんじぇがメインという感じですね。歌は……聴くのは好きなんですけどね（笑）」（石田）

えみり役 大谷育江さん

「（「だいな」は）絵が先にできていていてすごく画期的でした。歌もたくさんあってびっくりしましたね。音がキーポイントとなるゲームなので〝音楽〟という言葉通り、音を楽しんでプレイしてほしいです」

水島理論役 石田彰さん

「実は僕、『あはは』って笑うの苦手なんです（笑）。ほんとに笑うと声にならなくなっちゃうし。特に予告編では、理論くんは笑ってるだけだったんですけど、こういう人もアリかな。「だいな」は作品の世界も柔らかい雰囲気なんで、心安めに、気軽に、プレイしてくださいね」

だいな♡あいらんWキャンペーン開催！

「だいな♡あいらん」をチェックしてた人なら「だいな♡あいらん予告編」の存在はもう知っているよね？　とうとう発売された「予告編」はもう手に入れたかな。今回、この「予告編」と本編「だいな♡あいらん」両方のマニュアルに付いている応募券を合わせてゲームアーツに送ると、なんと全員にゲームアーツオリジナル〝だいなウォッチ〟がプレゼントされるのだ！　また、本編に付いている応募券だけを送ると、厳選なる抽選のうえ、3000名様に竹本泉先生描き下ろし柄の〝あいらんバンダナ〟がプレゼントされる（バンダナの当選は商品の発送をもって代えさせていただきます）。どっちも欲しいという人もいるだろうけど、とりあえず「予告編」を楽しみながら、2月の「だいな♡あいらん」本編発売まで首を長〜くして待つのだ！

予告編と本編の応募券を送ると全員にプレゼント!!

これが噂の〝だいなウォッチ〟えみりやあんじぇなど、竹本先生のイラストが随所に描かれた腕時計だ。ゲットするしか！

期待の「声優育成シミュレーション」続報!

●日本クリエイト●発売日未定●価格未定●育成シミュレーション

声優を目指す8人の女の子を、「見守る」という形で育てる新感覚の育成シミュレーション「マイ・ドリーム」。今回は、その開発真っただ中から届けられた最新の画面を紹介するぞ。今回注目してほしいのが、ゲームの進行には欠かせないシステムの部分や、イベントシーンがすでにできあがっているということ。ゲームの完成もそう先の話じゃないってコトだよね。期待して待つべし!

システム関係は…

女の子ごとに設定されたパラメーターを表す画面。数字の横の矢印はイベントによって変化したパラメーターを表しているのかな?

集めた情報を表示するインフォメーション画面。画面には女の子達のアルバイトの種類が表示されているみたいだけど……!?

この画面から雑誌記者であるプレイヤーの行動を決定したり、予定を確認したりするのだ。どうやら記者さんの机の上みたいだね。

イベントシーンも着々と完成!!

ゲームに登場する女の子たちは、それぞれに予定を持って行動している。そして、その女の子がいる場所に行くと、写真のようなイベントが発生するのだ。ここでは、いろいろと情報を収集したり、会話を楽しんだりすることができる。また、イベントの種類によっては、女の子のパラメーターにも影響が出たりするというワケだ。

11/5(月)
「こんにちわ。いつも、お仕事大変そうですね。あまり無理なさらないでくださいね。」

9/15(月)
「あの・・聞いて欲しいコトがあるんですけど・・いいですか?」

イベントはかなりの種類が用意される予定。ちなみに画面右上に表示されている植物は、季節によって変化するのだ。

この2枚の写真はイベントシーンの連続したカット。ゲームセンターのUFOキャッチャーでアツくなっている斉藤エリナちゃんの様子なんだけど、その顔によーく注目。セリフとともに表情が変化しているのに気が付いたかな?

9/13(土)
「アタシのコト、覚えてるでしょう?そうよね、このアタシを忘れるワケないものね?」

「あっ・・きしゃさん・・わざわざ来てくれたんですか?
ありがとうございます・・。」

こちらは高井綾ちゃんが入院してしまうイベント。身体の弱い彼女だけに後のことが心配……。

♡アフレコがついに行われたのだ!♡

11月某日、都内のスタジオで「マイ・ドリーム」のアフレコが行われたぞ。多数の声優さんが声の出演をしているだけあって、収録現場は大にぎわい。その分、充実したノリノリのボイスが楽しめることにそうだぞ。これなら声優ファンのみならずとも期待度大だ。

女の子の声を演じるかないみかさん。どの子の声なのかな?

おなじみVALプロジェクトの面々。シナリオを手掛ける西村さんと辻谷さんも収録に参加しているぞ。

SEGA

SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

本誌初見参の超新作も多数登場！
NEWタイトルをまとめて紹介！

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

発売間近の話題のタイトルをコレクション、要チェックだ！

NEW! ボイスファンタジア 失われたボイスパワー

完成度 60%

アニメの声&生の姿。声優の魅力を両面から楽しめるお得なソフト。

●アスク講談社●発売日未定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

声優ファン必携のアドベンチャーが登場。プレイヤーはゲームの世界に戦士として召還され、ゲーム内に閉じ込められた3人の声優の救出を目指す。各声優は、昼はアニメキャラとして、夜は現実の姿で登場する。失われたボイスパワーを求めて、夜に覚醒した声優からヒントを聞きながら冒険していこう。脚本・演出は声優の千葉繁が担当。尾山泰永デザインの、魅力的なキャラクターも見逃せない。

横山智佐

昼間は女戦士・インクァイアとして登場。魔王の手先として主人公の前に立ちはだかる。元気なキャラはまさにハマリ役。

笠原弘子

強力なボイスパワーを持ったお姫様・フレットが昼間の姿。夜の実写でも昼間同様、華麗なお姫様として登場する。

小西寛子

昼は、見習い魔導士・ウィーブとして登場。プレイヤーが初めて出会うキャラで、ゲームの案内人的な役どころだ。

魔王が覚醒したゲーム世界に召還されたストーリーなので、ゲームとしてはPRG風に展開していく。声優と会話をかわしながら情報を収集。伝説のボイスパワーの秘密を探りながら、魔王の打倒を目指そう。

NEW! 雀帝 バトルコスプレイヤー

完成度 60%

コスチュームがお宝となった近未来が舞台の麻雀アドベンチャーだ。

●ダイキ●'97年4月4日発売●6,800円●麻雀

実写とアニメ両方の女の子と本格的な4人打ちが楽しめる麻雀ゲーム。プレイヤーは西園寺優子の代打ちとして、ゲームに参加。勝ち続ければお宝である「コスチューム」が手に入る。しかし、負け続けると不気味な男性キャラと対戦しなければならなくなるのだ。

パソコンで定評のある雀帝シリーズのルーチンを採用しているので、本格的な4人打ちが楽しめる。

VIP倶楽部

ムーントラップ

女の子は、それぞれ4人1組でチームを組んでプレイヤーに挑んでくる。雀帝直属のVIP倶楽部は強力な打ち手が揃っているぞ。

西園寺優子

オープニングで登場する彼女の願いによって、代打ちすることに。

NEW! 新海底軍艦 ～鋼鉄の孤独～

完成度 80%

OVAの「新海底軍艦」が本格SLGに。豊富なムービーが嬉しい。

●アスキー●2月28日発売●6,800円●シミュレーション●全年齢推奨

突然襲ってきた巨大UFOと、海底軍艦〝ラ號〟の戦闘を描いた海洋OVAをゲーム化。ステージ間に流れるムービーはすべて描き下ろし。3D表示のユニットで、空中・海上・海中と3層に分かれた階層を持つマップで戦闘を行う。マップはヘックスの有無などの設定をすることが可能だ。また、ラ號やユニットをパワーアップする楽しみもある。戦闘シーンでは迫力の3D映像が展開するぞ。

大迫力バトル

マップの拡大、縮小、そして傾斜は任意に設定できる。これは通常画面。

敵巨大UFOの戦闘兵器。ゲーム中にユニットをクリックすると確認できる。

3DCGで描かれたユニットによる戦闘シーンだ。強力なレーザーが炸裂！

オーソドックスタイプでは、画面上にヘックスを表示させることができる。

NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編

●ソネット・コンピュータエンタテイメント●'97年2月発売予定
●価格未定●マルチメディア●ムービーカード対応●全年齢推奨

完成度 95%

声優ファンに嬉しいバラエティソフト

「ナイトゥルース」のキャストが多数出演する声優ディスクが登場。宮条麗美香役の氷上恭子がDJをつとめる「氷上恭子のエルステーション」(文化放送金曜深夜)の録音風景をはじめ、姫川藍役、かないみかによる第3話の予告などを収録。ムービーカードを使えばより美しい映像が楽しめる。

ラジオ番組関係のメニューも用意されており、盛りだくさんの内容なのだ。

2話の主人公、水凪真璃亜役の宮村優子(左)と、氷上恭子(右)のツーショット。

ラジオドラマの出演者によるメッセージを収録。写真は雲剣セクンダディ役の若本規夫。

スペースジャム

●アクレイムジャパン●'97年2月28日発売●5,800円
●スポーツ●全年齢推奨

完成度 90%

コミカルキャラが大活躍のバスケゲーム

NBAのスーパースター、マイケル・ジョーダンと、アメリカで人気のアニメ「ルーニーティーンズ」のキャラが登場するバスケットボールゲーム。3 on 3スタイルの迫力あるバスケットボールゲームの他に、スペースレースやシュート合戦など5種類の楽しいミニゲームも用意されている。

試合の合間にはバラエティに富んだミニゲームが用意されている。息抜きとして楽しめる。

プレイ人数は最大6人。ルーニィトゥーンズチームと、悪役チーム入り乱れて大混戦。

人気アニメキャラ、バックスバニーも登場。ミニゲームの結果は、次の試合のキャラの能力に反映される。

リターンファイアー

●ソフトバンク●'97年2月下旬発売予定●3,800円
●アクション●全年齢推奨

完成度 75%

2人対戦が楽しいSLGアクション

兵器を駆使して敵司令部を破壊。相手陣地から旗を奪い取る、シミュレーション要素を含んだアクションゲーム。兵器はヘリコプター、装甲車、戦車、ジープの4種類。それぞれの性能を考慮し、効率よく投入することが勝利への近道だ。対COM戦以外にも、分割画面での2P対戦も楽しめるぞ。

トレーニングモードで各兵器の有効な使い方を学習しよう。敵基地の攻撃をかいくぐれ!

トーナメントモードで対戦プレイ。地雷を敷設して敵を迎え撃とう。熱い戦いになるぞ。

勝負に勝つと、勝利宣言のムービーが流れる。対戦相手を完膚なきまで叩きのめせ。

DOOM

●ソフトバンク●'97年2月下旬発売予定●5,800円
●3Dアクションシューティング●マウス対応●全年齢推奨

完成度 80%

最強の3Dアクション「DOOM I &II」を完全移植

迫りくる敵をなぎ倒せ

パソコン版が世界的に大ヒットした「DOOM」、「DOOMII」。この2本がカップリングされて登場する。3Dダンジョンに潜むモンスターを倒しつつ、マップ中の脱出口を探しだそう。オートマップ機能で、初心者にも安心。各マップに隠された謎を解き明かせ!!

豊富なアイテムをゲット。アーマーで防御力アップだ。

オートマップ機能はワンボタンで展開できる。

モンスターの攻撃はL、Rの平行移動でかわせ!

NBA ジャムエクストリーム

NEW!

●アクレイムジャパン●'97年2月28日発売●5,800円
●スポーツ●全年齢推奨

完成度 90%

あのNBA JAMがフリポリゴンの3Dになった!

2on2バスケットゲームの定番、「NBA JAM」シリーズの最新作がフリポリゴンで登場。モーションキャプチャーで、選手の動きは非常になめらか。ゲームならではの派手な演出に加え、楽しい隠し技も多数入っている。最大4名まで同時プレイ可能だ。

アメリカのプロバスケットリーグNBAの選手がすべて実名で登場。プレイヤーは1チームの中から任意のコンビを選んでプレイできる。

デカ頭プレイの他にも、透明人間や、ニコニコマークな選手も登場。

ハークスアドベンチャー

●BPS●'97年発売予定●5,800円
●アクションRPG●全年齢推奨

完成度 ?%

アニメチックなアクションRPG

コミカルアクションRPG

ルーカスアーツが送る、ギリシャ神話をベースとしたアクションRPG。誘拐された女神を救出するために、ヘラクレスをはじめとするユニークな3人のキャラから選んでプレイしよう。各キャラのディズニーアニメ風のコミカルで豊富なアクションが楽しいのだ。

40種類以上のステージ展開でプレイヤーを飽きさせない。愉快な敵キャラクターや、さまざまな仕掛けもいっぱい待ち受けているぞ。

プレイヤーキャラは美人の狩人、体力満点の怪力男、小柄なシーフの3人から選べる。

細かいところにまで、こだわって作られている。武器の他に、飛び道具を使うこともできる。

ふしぎの国のアンジェリーク

●光栄●'97年2月28日発売●5,800円
●テーブル●全年齢推奨

完成度 90%

すごろく形式のバラエティゲーム

女性に人気の「アンジェリーク」キャラ総登場のテーブルゲーム。守護聖さまのお茶会に無事出席するため、プレイヤーはすごろく形式でコマを進める。止まったコマによってイベントが発生したり、ミニゲームが楽しめるのだ。

イベントシーンも豊富

落ちものパズルや、アンジェリーク・カルトクイズ、絵合わせパズル、シューティングなどさまざまなミニゲームが収録されている。特別なコマで特定の守護聖さまと仲良くなると、特別なエンディングも登場。

デジタルアンジュ ~電脳天使SS~

●徳間書店インターメディア●来春発売予定●5,800円
●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 25%

美少女いっぱいのSFチックアドベンチャー

パソコン版、PCエンジン版が好評の美少女アドベンチャーが登場。開発に際し、原画が一新されキャラがより魅力的になっている。主人公には「堕天使度」というパラメーターがあり、主人公の行動により人類の存続が決まる。マルチエンディングで繰り返し遊べるぞ。

フルサイズで描かれたCGで、ストーリーが展開していく。

審判のために地球に降臨した四姉妹の天使。次女のフォルは、ゲームのヒロイン的存在だ。気の強いクレアは長女、ベルとリアは双子の妹。

天城紫苑

●クリップハウス●'97年2月14日発売●6,800円
●アドベンチャー●18歳以上推奨

完成度 98%

難事件の数々を解決するのはキミだ!!

実写映像をふんだんに使ったアドベンチャーゲームの登場だ。プレイヤーは女探偵の助手となり、伊豆の温泉宿で巻き起こるさまざまな事件を解決していく。マルチシナリオによってエンディングの数は数十種類。シナリオには人気ＳＦ作家羅門祐人を起用。女探偵「金田一二三」を演じるマルチタレント、松本コンチータなどにも注目が集まる。

基本的にはコマンド選択式のアドベンチャー。3D移動シーンもある。

ゲームを進めていくと各所で松本コンチータ嬢の写真や彼女が描いた絵画作品などが見られるぞ。

紫炎龍

●童●来春発売予定●価格未定
●シューティング●全年齢推奨

完成度 95%

バーンドラグーン発進!!

この冬アーケードに登場する予定のシューティングゲームが早くもサターンに登場する。システムはオーソドックスながらも壮快感抜群な縦スクロールタイプ。アイテムを取ってパワーアップし、3種類のショットやボンバーで、群がるザコ敵や巨大ボスを撃破していくのだ。

オープニングデモを初公開。プレイヤー機「バーンドラグーン」を操るパイロットとナビゲーターの2人の姿を見よ!!

これがサターン版の画面だ!!

シューティングには欠かせない巨大ボスも登場。2人同時プレイで熱く闘え!!

新作ハミダシ情報

先日行われたプライベートショーで発表された、コンパイル「ぷよぷよSUN」(アーケード版)。人気落ちものパズルの第3弾は、現在好評稼働中だ。ST-V基盤ということは、当然サターンにも移植される？

アーケードで人気が高い、タイトーの「パズルボブル3」が早くも移植決定／ 対戦モードで使用キャラが選択可能になるなど随所がパワーアップ。'97年3月28日発売。5,800円。(画面写真はアーケード版です。)

バンプレストから'97年2月に発売される予定の「続ぐっすんおよよ」アーケードや家庭用で人気を博したアクションパズルの続編で、5種類のゲームモードが楽しめる。機能充実のオプションモードも用意。価格5,800円。

データイースト8人の人気声優が登場するビリヤードゲーム「ボイスアイドルマニアックス プールバーストーリー」を発表。システムは「サイドポケット」のもので、オマケ要素を満載。'97年3月下旬発売予定。6,800円。

パソコン版が世界で大ヒットしたシミュレーション「コマンド＆コンカー」CD2枚組でGDI(国連地球戦略防衛軍)と秘密結社NODの2本のシナリオが楽しめる。セガから'97年2月に発売される予定。6,800円

ソフトバンクから恐竜の格闘アクション「プライマルレイジ」が発売される。業務用に忠実なアーケードモードに加え、トレーニング、チームバトル、デスマッチの4つのモードが楽しめる。'97年2月発売下旬予定。3,800円

12月13日にパンツァードラグーンと〜ツヴァイをセットにした「パンツァードラグーンⅠ＆Ⅱ」、ワールドアドバンスド大戦略の作戦ファイルと鋼鉄の戦風をセットにした「大戦略パック」が発売された。どちらも5,800円とお買い得。これを機会に名作を揃えてみては？

SEGASATURN

たくさんのありがとうを君に……。

NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28（三田国際ビル）
アミューズメントグループ ユーザーサポート受付（月～金曜日：午後1時～6時）
商品に関するお問い合わせ (03)5440-0763

若旦那とゆかいな仲間たち

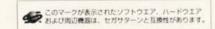
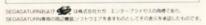
Readers' STATION Vol.16

それではまた来年

今年も終わりね

ゴーン

ぐぉー

ずぞぞ

=Rs' DIARY=

—今年も残りあとわずか。
—そろそろ冬休みの宿題も片づけはじめないと、あとが大変よ。
—あ、僕もやらなきゃ。
—な、何の宿題!?

最近涼しくなってきたので飲む酒がビールからバーボンのロックへとシフト。旦那や若旦那はどうですか、やっぱ日本酒とかかなあ。
（奈良県・DEB・24歳）
—僕は日本酒なら久保田の萬寿かな。旦那は日本酒よりズブロッカのほうが好きなんだよね。

私の住んでる街（…というか村）にもようやくバーチャ3が導入され、毎日がバーチャ三昧の今日この頃ではあるが、私の住んでいる街ではバーチャは全然人気がない。3D格闘よりも2D格闘のほうがフィーバーしている。いくら、MODEL3というものすごいコンピュータを使おうが、田舎モノにはその凄さがわからんのだ。悲しい、悲しいぞ。対戦する相手もいない……。これからは、バーチャをやるよりも、バーチャの宣伝をしようと思う私です。
（長野県・五味　哲・15歳）
—がんばって宣伝して、鈴木裕氏に誉めてもらいましょう。
—長野の星になれ！　冬だし。

⬅宮崎県・浅井ヒロシ
—今年も残すところあとわずか。
—みんなの思い出は……？

ケーキを焼いている最中にゲームをプレイして、ゲームに夢中になるがあまり、ケーキのことを忘れ、ケーキが真っ黒焦げになってしまって、にがいクッキーのようになってしまったという経験はありますか？
（北海道・グレートちゃぶ台）
—ありません。
—っていうかちゃぶ台クンの話じゃなかったわけね、今のは。

ふみちゃんは自転車に乗れないそうですが、（Vol.20参照）実は私も小学校以来ずーっと自転車に乗れないことを隠して生活しています。なんか同じ仲間がいたようで嬉しかったです。自転車に乗れないからってなんだっていうんだー!!
（広島県・メギド法粛・21歳）
—ふみちゃんは、その後の練習で見事乗れるようになりました。
—土手で泥だらけになりながら練習した恨み晴らさでオクベキカ。
—えっ？　ちなみに僕はこないだ原付の免許を取ったのさ。

ウチのボロアパートは、隣の部屋の音がエラく漏れてくるんですけど、「KO」とか「ラウンド1ファイッ」とかはまだしも、かなり短い間隔で「めっちゃ感激やわ〜」を連発させてるあたり、達人ぶりをにおわせているッス。引っ越しする前に友達になっとくか。
（東京都・村ちゃんピッキー）
—そうね、仲良くなるしか。
—笑っていいともの「世界に広げよう友達の輪」って、いつから言わなくなってしまったんだろう。

夢で逢いまSHOW

⬅東京都・ブラザーつよいロボ
—熱い男の汁。
—うっ……。

⬅東京都・クレイジーじじい
—1万台行ったんですか？
—PC-8801MCが、ですか？

2万円もするムービーカードを買って1年が過ぎた。僕はあの日、サターンの背面にあるフタを外してムービーカードを入れた。しかし、気付いたらフタをなくしていたのだ。今では中にホコリがたまり、いつサターンが壊れるかと思うと怖くてたまらない。
（愛知県・虫・14歳）
—フタだけは売ってくれないの？
—どうかなあ。っていうか、そんな大事なもん無くさないように。

今朝コンビニでホットのお茶を買った。店員は、笑顔で「ストローお付けしますか？」。笑顔で「いいです」と応えた私。心の中で弧延落★
（東京都・MOON・21歳）
—熱いぜ熱いぜ熱くて死ぬぜ!!
—きてはぁっ!!

みなさんデジタルサーカスには行きましたか？　すごかったですね。……って仙台には来ないじゃん。泣くぞ。　（宮城県・KAZ丸）
—あっ、カニマル君だ。
—車の免許は取れたのかな？

この前うちの2歳になる娘が、サタマガを見てる私のところへ来たので一緒に見ていた。最初はナイツとか見てかわいいとか言っていたが、バーチャロンで怖いと言いだし、ついに飯野氏のアップ写真でママのところへ走り去ってしまった。
（青森県・葛西　貴・25歳）
—大変失礼な娘さんですね。
—うーん……コメント拒否。

[もっと「体験版」を]

★1500円で手に入るクリスマスナイツ。ナイツを持っていなかった僕はこの機会にと何十回も電話をかけ、やっと手に入れた。ナイツのゲーム内容を知らなかった俺はこのクリスマスナイツを2、3日やり込んでいるウチにメチャクチャハマり、今までナイツの楽しさを知らなかったことを後悔した。ナイツがこんなに面白いゲームだったとは……。そして、すぐにナイツ本編が欲しくなったが、お金が少なかったので中古を買った。改めて楽しさを実感できた。ナイツは不思議と冒険後に「何かを得た」ような気がしてならない。ナイツ本編を持っていない人は絶対買いだ。こんなふうに、これからも体験版的なソフトをたくさん出して欲しい。

（岩手県・ギルウィング・16歳）

[ナイツの音楽教育ソフト希望]

★ナイツやナイトピアンが教えてくれる音楽教育ソフトなんて出たらおもしろそうですね。もちろん鍵盤型コントローラー付きで。画面にナイツやナイトピアンが出てきて、ドレミから教えてくれて、間違ったりするとナイツが悲しんだり、励ましてくれたりする。最終的にはナイツの曲が弾けるようになる、なんてのはどうですか？　それから、VFキッズやパンツァードラグーンのキャラを使ったオプションディスクを順次出していけば、色々楽しめるんじゃないかな。

（奈良県・DEB・24歳）

—鍵盤型コントローラー……。

[もっとガンダムを！]

★17年間続いているガンダムですが、サターンではファーストと外伝以外にガンダム作品はありません。どちらもあんなに素晴らしいゲームなんだから、もっといろんな時代のガンダムを出して欲しいと思います。確かにファーストは一番最初のガンダムだから、一番ガンダムらしいガンダムで、今でも多くのファンを持っています。でも、その他にも素晴らしい作品はあるのだから、ぜひ他の時代のガンダムをゲーム化して欲しいと思います。いつまでも一年戦争にこだわってばかりじゃ昔の作品を知らない人は本当にハマることはできません。個人的にはガンダムWを出して欲しいと思います。あのストーリーには久々に感動できました。だめでしょうか？

（岐阜県・神風　光・15歳）

[ゲームオブザイヤーについて]

★Vol.19より、ゲームオブザイヤーについて、僭越ながら私も鈴木伸俊さんの意見に同感です。ジャンル的には、ゲームというひとまとめのものとして無視するとしても、フレッシュ賞、つまり新鮮さを競うはずの賞に、既存のものと余り大差ない作品が上位にランク

サタマガギャラリー

一席

⬅徳島県・高瀬　優

—今月の一席は、毎回絶妙なトーンワークで編集部内での評価も高い高瀬クンに決まり！
—今回もどれもレベルが高くて高くて……。
—次はエベレスト級を求む！　なんちって。

⬅愛知県・ユウ

—グランディアから一枚。
—天気晴朗、人気も高し。

⬅鳥取県・LEE

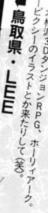
—本格派3Dダンジョン RPG、ホーリィアーク。
—ピクシーのイラストとか来たりして(笑)。

⬅大阪府・獅子尾らる

—タクティクス オウガよりカチュアさん。
—でも、僕、オウガバトルやってる途中……。

⬅神奈川県・ひうらかつき

—発売後2ヵ月経つ今も人気の衰えを見せないルナ。
—編集部でもまだプレイしている人いるよね。

今日のファンタジー系

されているなど感心できない結果が多数あったことが印象に強いです。確かに売り上げ成績の良い作品が良い評価を受けるのは当然かもしれません。しかし、それならば、このような賞を置くこと自体意義のないものとなってしまいます。特に昨今は、○○○の最新作（つまり続編）や、○○○社の出したソフトだから、といった理由でソフトを購入する人が多く、作品自体の質を見ることが少なくなっているように感じます。飯野氏も本誌中で述べているように、ナイツのような新しいものが売れなかったのも、ユーザーに問題があるからでしょうね。発売前にソフトに触れられない一般ユーザーにとって、全く新しいソフトを買うというのは、オーバーかもしれませんが勇気のいる行為です。数千円も払うんですしね。しかし、既存の続編やメーカーのネームバリューだけでソフトを買うようになっては、業界自体まずいものになってしまう。楽しみたいという願望を持つユーザー自身がその楽しみを奪うようになっては、やはりいけないと思うのです。

（東京都・BLUEx87・20歳）

[ホップ……ジャーンプ！]

★僕はソフトの価格について言いたいことがあります。それは「なんで5,800円の次が6,800円なのか」ということです。

サターンソフトの基本価格は5,800円ですが、ばく大な開発費がかかったりして5,800円では利益が出ない場合、5,800以上に設定します。それは別にいいんです。僕が問題にしているのは、5,800円ではダメな場合、なぜいきなり千円も上がって6,800円になってしまうのか、ということです。6,200円や6,500円でもいいじゃないですか？　業界の風習や僕らの知らない決まりとかがあるのかもしれないけれど、各ソフトメーカーにはもっとユーザーのことを考えて価格を設定してほしい。

（千葉県・鈴木軍師）

[努力と根性!?]

★自分がどうにもクリアできないゲームのひとつに「セガラリー」があった。それがどうにもくやしくて、いつかクリアしてやろうと思い、必死になって上級コースをフリーランで猛練習した。それから一週間ほど経っただろうか、結果、発売から一年近く経った今となって、ようやくチャンピオンシップで１位を取ることができた。努力しただけあって喜びもひとしおで、飛び上がって喜んだ。さて自分が何を言いたいかというと、どうにもクリアできないゲームがあったとしても、一生懸命努力すればクリアできる可能性が残されているということだ。もし、血のにじむような努力の結果、ゲームをクリアできたのならば、その喜びは何ものにも代えがたい。もし、身の周りにそういうゲームがあるのならば、中古屋に売ってしまわないで、もう一度じっくりプレイしてみるのも一つの手だ。

（東京都・加藤　隆文・15歳）

―せっかく高いお金を出して買ったソフトだもんね。売る前にもう少し遊んでみるのはイイコトだ。―サタマガホームページの裏技インデックスも活用してね。

[ソニックドリフト移植賛成]

★11/20号の前田さん、私もソニックドリフトのサターン化に賛成です。ただ私としては、女性子供向きという動機ではありません。サターンのレースゲームは大半がアーケードからの移植のため、コマ割りの少なさや遠景欠けが指摘されますが、映像の再現力だけならMODEL２基板よりも上のような気がします。サターンの限界から逆算されたゲーム、その素材としてカートは最適なのではないでしょうか。300km/hを1/30秒で出せるのならば、100km/hを1/60秒で簡単に表現できる、というのは素人考えでしょうか？　アザーカーを40台も出す必要もないし……。

（福島県・南斗ボム）

今日のメリークリスマス

⬅三重県・墓堀り人
―ソニックのサンタクロース。
―袋の中にはFX!?

⬅愛媛県・鈴樹なると
―クリスマスは過ぎてしまったけれど……。
―ナイツの優しげな瞳が素敵ね。

⬅愛知県・浅魔　悠
―おお、ヒゲナイツ。
―ジャンプ！　ファイアーボール！（ぱきっ）

⬅埼玉県・茅たくみ
―あの雪だるまはデュラル？
―いやそれ以前にそのイルカは一体？

⬅埼玉県・なぎさ波良
―夢と幸せと希望を運ぶナイツとソニック。
―そしてそれを待つクラリス……。

⬅福岡県・おおもりよしはる
―雪……。そういえば最近雪を見てないなぁ。
―東京にはあまり降らないものね。

バーチャだよ!! 全員集合

★バーチャ室奈美恵
●アーティスト３Ｄポリゴン育成シミュレーション。沖縄アクタースクールに入ってからデビューするまでを育てるゲームである。途中で育てかたを間違えると、バナナしか食べなくなりサルへと進化してしまうというサル育成シミュレーションに変わってしまう。めでたくデビューし、クリアできたらバーチャムラー３という対戦格闘ゲームができるようになる。この格闘ゲームは、Ａ（アタック）、Ｍ（潜り込み）、Ｕ（歌う）、Ｒ（リバーサル）、Ｏ（踊る）の５つのボタンがあり、全部のボタンを同時に押すと流派がチェンジされて、Ｎ（ネリチャギ）、Ａ（足払い）、Ｍ（ミドルキック）、Ｉ（稲妻かかと落とし）、Ｅ（エスケープ）というボタン設定の琉球空手家になる。ただし、ガードがないのが欠点。
（大分県・ＫＦＤ・18歳）
—知ってた？　昔ほんとに琉球空手やってたんだよ、彼女。
—ネリチャギと稲妻かかと落としって、どう違うんだ、技として。
—紅白出場おめでとう！
—そこ、ごまかさない。

サタマガ公開質問状

★ＳＳＭのスコアネームはオレがすでに使っています。ちなみにサタマガではなくホンダの次世代スポーツカーのコードネームです。
（宮城県・永沼　洋・21歳）
—それは失礼いたしました。
★仕事場は生きてる心地します？
（神奈川県・エドゲイン）
—しません。うそ。しまくり。
★コママンガサタマガくんの掲載ハガキにコメントがなくなっちゃったのはなぜですか？
（愛知県・高川さと吉）
—復活しましたので許して。
★友達が、サクラ大戦の前編がＰＣエンジンで出てるって言ってたんですが本当ですか？
（長野県・スキリンコ・13歳）
—大うそです。
★アンケートハガキは機械で集計するそうですが、破れちゃったハガキではやっぱりダメですか？
（埼玉県・うばうばら・21歳）
—集計外にはなりますが、編集の貴重な参考にさせて頂きます。
★飯野社長はセクシャルバイオレンスなのですか？
（大阪府・ＧＵＹ神・18歳）
—しかもナンバーワンです。
★１号あたり同一投稿者のハガキは最高何枚同時採用されますか？
（東京都・仮面ライター・19歳）
—３つくらいでしょうか。ちなみにそれ以上いいネタがあった場合には、翌号以降に持ち越します。
★氷室京介の「ＳＱＵＡＬＬ」のビデオクリップで、彼にモーションブラーがかかっていたんですけど、彼はバーチャ３のキャラですか？
（宮城県・ＫＡＺ丸）
—違います。

王様の耳

★レーザーアクティブでサターンパック登場!!　サターンＬＤも発売か？（北海道・那須昌宏・15歳）
★セガカラに「わたしが愛したブラボーズ」が入るらしい。
（群馬県・ＴＡＲＯ・18歳）
★ハッピーニューイヤーナイツでは、隠しキャラとして「お染ブラザーズ」が出現するらしい。
（兵庫県・綿100％・18歳）
★大作ＲＰＧを制作中の「某Ｓ氏」と「某Ｍ氏」は、サキちゃんとミキヒサ君のことらしい。
（東京都・クレイジーじじい）
★ＡＭ３研最新作のレースゲームはドライブピコで出るらしい。
（大阪府・ＧＵＹ神・18歳）
★クリスマスナイツ受付電話混雑時のガイダンスの声はゲーマーみきさんだったらしい。
（栃木県・チョコボール伊沢）

今日の格闘でんがな

北海道・さいが氷子
—けけけ、肩甲骨がたまらんっ。
—ちょっと、若旦那？

北海道・黄ぺぺろーに
—コギャルって言葉もそろそろ古くなってきたなぁ。オヤジ的っていうか。

新潟県・遠藤義隆
—みんな振り向く方向が同じですな。
—ほんとだ、よく見たら。

大阪府・霜月メタル
—雪山シーズンの到来だ！
—ねえねえ、ピッキーは？

今日の帝国華劇団

佐賀県・柊誠亜ＲＸ
—はーしーれー、こうそくのー。
—原画＆設定資料集絶賛発売中だよ！

千葉県・柳川すーこ
—さくら担当ライター氏が、葵叉丹のコスプレをしてイベントに出没との噂。

神奈川県・ナル
—元気なアイリスがかわいいね。
—さくらのポーズもイケてる感じ。

こだわりのイッピン★

★僕のこだわりのイッピンは、95年12月発売の、「機動戦士ガンダム」だ。これは、今までいろいろな機種で発売されたガンダムをモチーフにしたゲームの中で、一番の出来だといえる。まさに、ガンダムファン人気No.1の作品なのである。操作性もよく、他のガンダムのムービーに負けないほどの完全新作アニメも素晴らしい。外伝もいいけれど、ぜひ続編の「Zガンダム」を出してほしいと思う。

（神奈川県・田中　秀康・22歳）

★俺のこだわりのイッピンは「機動戦士ガンダム外伝〜戦慄のブルー」だ。はっきり言って、これまで「ガンダム」と名のつくソフトは、アニメ部分のみ力を入れ、ゲーム内容はお粗末なものばかりだった。だが、この外伝は違う。シューティング部分だけ見ても、このテのものの中では、日本で3本の指に入るほど、出来がいいと思う。それが「ガンダム」っていうんだから、たまらなく良い。製作者サイドの情熱が伝わってくるようだ。これまでガンダムゲームでスカを引いてきた人も、外伝は絶対やるべし！　（愛知県・M.S）

コマまんが サタマガくん

➡茨城県・草彅トキヲ

—なんか危険なニオイが漂ってきますね。
—愛だろ、愛っ。

➡広島県・EVIRDAGEM

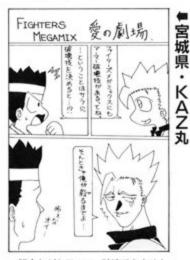
—ま、おあがりやす。
—ぶぶ漬けでも……。

➡高知県・極貧大富豪

—うーん、制服……。
—旦那、目がうつろよ？

⬅愛知県・酔いどれ爺

—屋根の上がうるさくての、昼寝もできん。
—だから、そうじゃなくって……。

⬅宮城県・KAZ丸

—残念ながらアーマー破壊できません。
—ついでに言うと、脱衣もできません。

⬅大阪府・バンババン

—悪いとか悪くないとかじゃなくって……。
—ああ、鯨の尾の身が食べたい……。

GAL's ふり〜区

★学校の帰り、予約していたゲームを受け取りに入ったんです。それで、お店に入ったら、自分と同じ学校の制服を着た男の子がいたんです。私は別に気にせずにしていたんですけど、その男の子はめずらしそうな目で、私を見るんです……。なんとなくいやな気分になって、さっさと店を出てしまいました。なんか、ゲームは男も女も、子供から大人まで誰でもやってるという時代が来てほしいとつくづく思いました。

（香川県・桜・17歳）

—そういう時代はもう目の前だよ。

INFORMATION

—というわけで、今回から井戸端会議がなくなりました。ノンジャンルで、サターンをはじめゲームに関することなら、広く受け付けているので、思ったこと、感じたこと、なんでもハガキに書いてきてくれ。
—最近また鉛筆書きのハガキが増えてるの。イラストはもちろん、文章ネタも鉛筆は使わないでね。
—それから、以前公開質問状でも一度取りあげたんだけれど、同じ号で複数掲載されても図書券は1枚だけなので注意してください。
—一時遅れていた図書券の発送作業ですが、現在順次発送してますので遅れてる人ももう少し待っててね。
—さて、それでは今回のソフトプレゼントの発表。
—まずはサタマガギャラリーで一席になった高瀬優さんに。
—お次は困ったけれど笑わせてくれちゃった、クリスマスプレゼントのクレイジーじじいさんに。
—最後は、ちょっとしたセンスが光ってた、右のミチロウさんに。
—って、全部イラストやんけ。
—もっともっとパワーのある文章投稿を待っているのよ。
—ふーん……。
—さて、今年のサタマガは今号で終わり。次号新年あけましておめでとう号(笑)は1月17日金曜日発売！
—その翌号、1月31日発売号から、いよいよ週刊化。これからのサタマガとRs'Stationに期待してね!!

東京都・ミチロウ

"女の子だけのスパズル大会"結果報告!!

女性編集&ライターによるメディア対抗戦。さて、サタマガは？

去る12月6日、SS版PS版の「スーパーパズルファイターⅡX」発売を記念して、カプコン主催のメディア対抗スパズル大会が開催された。招待文句は、「女の子だけのスパズル大会」。だが心の広いカプコンのこと、「女性とみなされる姿の方々」も参加可能で、会場にはぬいぐるみまで参入、大賑わいの大会となった。試合前の練習タイムでは、各メディアの奇麗どころがこぞってパッドを握り、パズル対戦にいそしんだ。

ライター／鈴木あつ子

自信がないと言いながら、ハロカプ担当の元気ライターも頑張ってきたぞ。使用はドノヴァン。

ライター／稲垣美緒

スパズルページの担当、その割にへっぽこなプレイを駆使しつつ、趣味のケンで今大会に参加。

試合は、総当たりのリーグ方式。その中から一番勝率の高かった人が決勝に進み、最終的には、SS・PS各ブロックの優勝者同士が真の優勝者を決定するのだ。奮戦したサタマガ編集部だったが、結果は惜敗。全員が予選落ちでがっくり肩を落としたとき、一筋の光明が……。

「棚ボタ戦」を行います、との主催者の声。本日各リーグで惜しくも勝ちに恵まれなかった人々で、特別賞を争うのだ。

編集／窪田智子

編集／是枝慶子

身内同士でなら勝てるぞ!!

棚ボタ戦に出場した、スパズル初心者の窪田嬢と是枝嬢。目が真剣？

それでもタダでは帰らない!!

応援の編集のNも掲載記事のことで何やら特別賞をGET(これぞ棚ボタ?)。

だがなんと、棚ボタ戦でも負けてしまった編集の是枝嬢。全員でため息をついて臨んだ表彰式で、不意に名前が呼ばれた。「本日一度も勝てなかった方に、特別賞です」。商品はなんとディオールの香水セット！　でも、やっぱり恥ずかしいから家で練習しよう、と大会帰りに揃ってスパズルを買う私達の姿があったのは内緒、ということにしといてね。

今月のNo.1モデル STAR GLADIATOR

ヒャフゥ！　かっこいいハヤトがいっぱい送られてくるの♥　編集部ではモンゴル珍々君のジューンが大人気!!

担当ライターお気に入りの一枚！　ヲメツさんのスタグラ投稿はイイです。セクシィ♥

本当に移植してほしいよね。ジューンがかなりポイント高いので思わず載っけちゃいます！

Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA
Dungeons and Dragons

兵庫県／礼

妖艶なシャドーエルフ、巨乳でいい感じ♥ プリクラで礼さんの顔が拝めてはっぴい。

今月の時節もの

千葉県／R－★大阪ヒキたぁ

本当はカラーだけど、時節ネタなので掲載。ほのぼのとしたD&Dがいいね。本作りがんばって！

復活!!　D&Dコーナー。コ●ケのパンフにも思ったよりD&Dのサークルがあるのにはビックリ。本作った読者さん、送ってきてくれないかなぁ。

東京都／N&J

力強い移植希望のおハガキ。いつになったら移植してくれるの、カプコンさん!!

冬好きまさの カプコン風来坊

ゲーセンで見かけたスーパープレイヤー(人呼んでパープー)特集その1。負ける度に強いキャラを出す、いわゆる出世魚君がいた。リュウから始まりバイソン→バルログ→サガット(X)まではごく一般的。最後はディージェイを確信してたが、なんとブランカ。なぜ？　しかもヘボい。よって5パープー。次。事ある毎に画面を指差す女(2秒に1回くらい)。解せない展開への訴えか、相手の腕前を褒めてるのかは知らないが、格ゲーに指差し確認は必要ないぞ。8パープー。激怒して筐体を蹴ってリセットさせた男が相手に百円を叩き付けて一言。「てめっつまんねーよ！」。－3パープーなりね。

昨日もヘンな人に遭遇。別メーカーのゲームだが、14斬から切腹ばかりしつつも連続乱入。被害者の俺と修羅騎士殿は恐怖におののいた。

これは超ぷりちーなポスター。後ろのダンが泣けます(って泣いてるけど)。投稿よろしくね。

今回は我らがサタマガ女性陣が惨敗した戦利品？？スパズルポスターをなんと20名に。1/16必着、下記の住所に「ハロカプ・愛！　スパズル」係まで。通常の投稿も下の住所へね。

あて先
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部内
「ハローカプコン」各係まで。

21号プレゼント当選者発表……北海道／モンゴル珍々さん、千葉県／R★大阪ヒキたぁさん、千葉県／今井洋祐さん、愛知県／徳田雅彦さん、兵庫県／宇都宮香奈恵さんにVハンターポスタープレゼント。

The Future Is Now

SNKホームページ★http：//www.neogeo.co.jp

SNK WORLD'96

MAKER'S COMMENT FROM 梅本氏♥

サターン版KOF'96、発売日が12/31に決定しました！　RAMカートリッジ対応で移植度は今回も◎。「限定KOFダブルパック」は'95と'96のフルセットで9,800円！　私も思わず予約してしまったほどのオススメ品。これで正月もガンガン対戦しよう！　来年もよろしくね！

SNK'S NEWS　B.O.FとDJステーションのアフレコ取材レポート!!

BOFメンバー&藤城裕士さん、モンスター前塚さん、曽木亜古弥さん、ほりえかおりさん。

SNKファン期待の大型バンド〝ザ・バンド・オブ・ファイターズ〟。彼らのデビュー曲や楽しいDJ番組が詰まったアルバムが登場する。今回はアフレコ現場の直撃取材をしてきたぞ！

草薙京役　野中政弘さん

「京は目立ちたがりなので、ギターはピッタリですね。僕自身はコードを押さえられるくらいなんですけど（笑）。バンドということでさすがに人前では庵とはいがみ合わないようにしてますけど、カチンと来たら「なんだと！」てな感じになっちゃいますね。それを他のメンバーがまあまあとなだめるって感じかな」

八神庵役　安井邦彦さん

「京とは相変わらずケンカばかりしてますけど、ケンカするほど仲がいいっていいますからねぇ（笑）。俺の歌う歌もあるんですけど、他の人達は明るくて軽いのに、俺の歌は暗くて重いんです。まあすべては乞うご期待ですね！」

テリー役　橋本さとしさん

「本当はヴォーカルがいいなと思うんですけどね。でも、テリーはパワフルなドラミングを披露することでしょう」

ナコルル役　生駒治美さん

「バンド内ではいつものノンビリしたナコちゃんですけど、番組ではいつもとちょっと違うナコルルに会えますのでお楽しみに」

NEO GEO DJ Station　ポニーキャニオン／2500円　1月18日発売　BOFデビューアルバム。ドラマ、曲で構成。

揃って顔を合わせることは少ない声優さん達だが、すでにバンドの息はピッタリ！

SNKふりーくズ集いの間

宮崎県／浅井ヒロシ

今週のエディットチーム。女の争いが絶えないか、妙に仲がいいかどっちかな気が……。

神奈川県／イムア

「天草降臨」で早く天草マスターになってくださいね。美しいイラストは、天草四郎への愛が伝わります。

今回も元気な投稿、たくさんありがとう。近々、登場する新作、「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」のおハガキも募集するよ！　それでは紹介いきます！

福井県／うっちMAN

KOF'97じゃないけど、念願叶って〝リアルバウトスペシャル〟に登場となったね。めでたし♥

埼玉県／芽たくみ

シリーズが進むにつれて2人の関係がうやむやになっているような気が……。

閑丸の剣術指南其の弐!!

（緋刀流　小雨で飛んできた緋雨閑丸）

緋雨閑丸■ごめんなさい。今回も僕がこのコーナーを担当させていただきます。前回のCPU戦攻略では指南することができなかった、多少細かい部分の補足です。まずCPUで多少きついと思われるのは花諷院骸羅さん。彼には跳び込み攻撃から連続技を狙わないで立ち中斬りを主軸に闘います。立ち中斬りを先が当たるようにに出すと食らってくれることが多いです。当たらずに跳び込まれた場合はガードをします。骸羅さんは百問落としを出すことが多いので着地した瞬間に防御崩しを出してから確実に攻撃を入れるようにしましょう。幻十郎さんもちょっときついです。跳び込むと桐覇光翼刃で返されることが多いので注意。彼の技の隙に合わせて地上で立ち弱斬りと立ち中斬りをチクチク当てましょう。時間はかかりますが確実に通用する戦術があります。羅刹の緋刀流 小雨で桐覇 光翼刃を誘えるのでその隙を攻撃します。制限時間内に解きたい人にはお薦めできないです。後は破沙羅さんでしょうか。破沙羅さんには跳び込み連続技と立ち中斬りを主軸にして闘います。彼がジャンプしたときは空刺しを出すことがあるので、立ちガードしてから踏み込み立ち中斬りなどで確実にダメージを与えましょう。そして覇王丸さんですが、僕が修羅であるなら比較的有効な戦術が一つ。緋刀流五月雨斬りを覇王丸さんに当たるか当たらないかの位置で出すと、ガードしてから烈震斬を出して食らうか跳び込んでくれて食らうことがあります。でも位置が悪いと跳び込み強斬りを食らうので注意しましょうね。羅刹なら確実ではありませんが、幻十郎さんと同様に緋刀流 小雨で奥義 弧月斬を誘えるので着地時に強斬りなどを決めましょう。では、今回はこの辺でもう行きます。

武士道烈伝、斬紅郎、天草降臨、なんでもこい！　プレゼントも用意して待ってるよ！　では、読者の皆さんもよいお年を。また来年「SNKワールド'97」で会おうね。来週はいよいよサムスピ特集！

あて先
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部内
「SNKワールド'97」係まで。

【特選パンフ当選者発表！】長野県／日和さん、大阪府／片山幸一さん、神奈川県／イムアさん、宮崎県／浅井ヒロシさん、石川県／井上影子さんにプレゼント！★武士道烈伝もいよいよ動き始めたぞ。瓦版も復活の兆しが。早速おハガキカモン！

サターンソフト

攻略 Data Search データサーチ

全員制覇を目指すあなたへ贈ります……… Vol.6

きゃんきゃんバニー・プルミエール2

●キッド●発売中●7,500円●恋愛アドベンチャー
●1人プレイのみ●18歳以上推奨●カレンダーCD付き

メーカーからの一言アドバイス

きゃる？　えっとぉ～このゲームに登場する6人の女の子は、とぉ～～っても個性豊かなのダァー!!　1人1人を攻略するのは簡単でござるが、同時に6人攻略となるとー、一般ピーポーだとチョット無理だねシャラ～ン。でもエグいことすると「何だよこれ！チョットざけてんじゃない？」ってな具合に簡単バルバルなのよっ。ふ～……ってヒント。MAP画面で移動できる時に、居酒屋玉蘭と自宅に行きすぎると6人攻略はでっきないよ～ん。

第1章　女の子に嫌われないための初級編

オリジナルのパソコン版は、ナンパシミュレーションの草分け的存在の「きゃんきゃんバニー」シリーズ。その最新作がサターン用となって登場だ。攻略の基本はズバリ『選択肢』。正解を探すためにメモ書きは必須だ。筆記用具を用意して選んだ項目を書き残していこう。選択は基本的には×＝まずい／○＝普通／◎＝OKという3択のみ。とにかくまずい選択だけは避けていこう。選択のミスはあとあと取り返すことが可能だが、環のように最初のうちしか登場しないキャラはちょっとした暴言が命取りだ。幼なじみとはいえ、やはり親しき仲にも礼儀ありなのだ。他の女の子と鉢合わせしてしまった時は、上手にフォローを入れよう。嘘をつくのは嫌だ！　と本音ばかり語っていると、相手にされなくなる。彼女たちのナイトになってあげる気持ちで時にはピエロに、時には力強く、時には優しく、たよれる男性を演じてあげよう。余談だが、主人公って以外とハンサムだったのね。

時間調整も大事！

主人公が移動できるのは11時から20時まで。アルバイトをするとその日は終わりになってしまう。移動して女の子と出会うと30分経過、女の子がいないと10分（アルバイト直前の有紀の場合も10分）経過する。女の子とデートすると2時間経ってしまうので注意しよう。逆に居酒屋・玉蘭は時間つぶしに最適のポイントだ。

居酒屋『玉蘭』にいるのは玉蘭ちゃんという、パソコン版の発売元、カクテル・ソフトのゲームに登場しているキャラなのだ。

ちょっとお得なタウン情報

6人の女の子たちは、ランダムに登場するようで実はちゃんとした法則性がある。マンション前でいきなりひかると衝突した後は、アーケード、公園、ブティックと、どこに行っても環が登場する。また、環と3回会わないと、亜矢子との再会はできない。決まった場所にしか現れないのは、お屋敷の日奈緒と、バーガーショップ「Pia♥キャロット」の有紀。イベントが成立すると現れなくなるが、公園で会えるのは日奈緒とひかるだ。アーケードとブティックは環、亜矢子、友恵、そしてひかるにも会える重要ポイントだ。

その他のポイントも紹介。ゲームセンターはひかると亜矢子しか現れない。マンション前にはひかると会えるポイントだ。イベントが起きなくなったら行ってみよう。いいことがあるかも。

女の子の感情は常にチェック！

選択肢に正解するとピロリロリ～ンとか鳴ると嬉しかったのだけど……、ちょっと残念。そのかわり導きの星がリアルタイムで変化するのを正解したのかどうかの参考にしよう。また、全体MAPで卵をクリックすると女の子のラブラブ度が一目でわかり、女の子自身の声と七福神たちの声を聞けば、ポイントを稼いだかどうかもチェックできる。まずい選択肢を選んだ場合は女の子の表情が一瞬険しくなるのも見逃さないように。一度のプレイだけではまず全問正解は不可能。セーブポイントを活用しながら、地道に進めていこう。

モノクロページなので非常に残念だけど、実は6人とも卵がピンク色になっているのだ。全員の甘い声を一気に聞けばウハウハ気分だけど、みんなが鉢合わせした時のことを考えると、恐い。

第2章 登場キャラクター個別攻略 その1

6人いる女の子のうち、お嬢様の日奈緒、OLの友恵は選択肢が少ないので、比較的落としやすいキャラだ。バーガーショップの店長代理の有紀は、選択肢がランダムで発生するので最短攻略は困難だが、バイトを繰り返し行っていれば必ずデートにこぎつけられるだろう。また、日奈緒はヒロインとして位置づけられているらしく、イベントアニメが他のキャラより多い。スワティが活躍するのも日奈緒のストーリーだ。

東山日奈緒

高名な画家の箱入り娘。世間知らずでおっとりした性格。やや身体が弱い。

出会いの条件は2日目以降の公園(11時〜13時)。環と亜矢子に会っておかないと日奈緒との出会いは起こらない。日奈緒の攻略はズバリ『お屋敷に通うこと』。攻略には6回通う必要がある。よって6日目から通い始めても間に合わないので注意。日奈緒との別れ際に「明日のお昼にお待ちしてます…」と言われるが、夕方になっても会ってくれる。なんと19時過ぎでもOKだ。会う約束をしてすっぽかすと、1日前の状態になるみたい(同じ台詞なのだ。これってデジャヴ?)。とはいえ、一度決めたら毎日通うようにしよう。日奈緒の父の質問には何と答えてもOK。母親が別居して寂しがっている日奈緒を優しく包んであげたい。

公園でハンバーガーをほおばる日奈緒ちゃん。生まれて初めての経験らしい。

有紀と同時攻略を目指すのであれば、14時以降はお屋敷に行ってはいけない。日奈緒と会うことはデートを意味するので、2時間経過してしまうからだ。また、一度だけ公園でのデートイベントが発生した時があった。いろいろ隠れたイベントを探し出すのもこのゲームの楽しみ方だ。ちなみにエッチの後にもさらにストーリーが!!

主人公をモデルに絵を描く。完成まで見せてくれない。

大好きになってしまった主人公の前では大胆に!!

篠原 友恵

実は会社の経営者。仕事に情熱を燃やすキャリアガール。スタイル抜群。

出会いの条件は2日目のバーガーショップのバイト中にお客として現れる。3日目にアーケードで出会わなかった場合、再びバイト先を訪れ、配達可能かの確認をしてくる。配達イベントはその次のバイト時になるので、最短をめざすなら毎日バイトして、3日目のお昼にアーケードで出会っておこう。彼女は大会社の御曹司に融資をネタに言い寄られて困っていたのだ。攻略のポイントは、友恵の事務所への配達イベントを除いて事務所に9回通って、尾崎に2回会っておくこと。それからブティックへ行こう。それまでは昼のアーケードで何回も食事するハメになる。パーティに招待されたら約束の時間に必ず事務所に行くこと。

こいつが尾崎。友恵に会うために事務所にやって来た。

ドレスを来た友恵さん。とっても素敵だね。

ベストショットはこれ。こんな風にされたらもう…。

2人きりの事務所でエッチシーンに突入。ダイナマイツなボディにクラクラ!! 友恵さんの選択肢は「仕事」重視、「さからわない」、「キレイですよ」がキーワードだ。

檜山 有紀

主人公の勤めるバーガーショップ店長代理。仕事熱心だが気が弱く、将来を悩んでいる。

出会いの条件は、初日の16時を経過すること。すると、強制的にバイト先に移って、有紀が普段着でやって来る。毎日バイトする必要はないが、取りあえず前半は毎日予定に入れた方がいいだろう。彼女への注意点は、むやみにデートに誘わないこと。また15時50分ちょうどにバイトに入ると選択肢が出てきて、分岐が発生している可能性もあるので、15時過ぎにすぐバイトに入るのではなく、15時50分に入るようにしよう。その他の攻略のポイントとしては、メッセージが同じになるまで仕事中の有紀を訪ねておくことだ。あとは選択肢で正解を重ねるのが大切だが、バイト中のイベントは20種類以上ある上、ランダムで発生するのでとてもやっかいだ。これについては下の囲みを参照のコト。

子どものような有紀ちゃん。優しく接してあげよう。

卵をクリックして「頼りがいのある人だと思います」なら、デートに誘ってOK。

紅茶イベントはデートの前に発生することも。瞳ウルウルな有紀ちゃんがかわいいね。

アルバイトイベントの傾向と対策

バイト中に起きるイベントは20種類以上あり、しかもランダムだ。キーワードとしては「すぐやる課」、「素直な感想」、「的確な処理」といったところ。好みのタイプと、店の配置変更はどれを選んでもOKだ。

有紀はチェーン店のオーナーの娘として、必要以上に頑張ろうとしている。彼女の期待に応えるというより、彼女の仕事を減らしてあげる優しさを見せよう。不必要にデートに誘うと、ポイントが減るので要注意。

第3章 登場キャラクター個別攻略 その2

さてさて残りの3人についてだが、環は初日の選択肢が肝心。ひかると亜矢子は同時攻略をした方が成功しやすいだろう。オープニングのムービーで2人が主人公を取り合うシーンがあるが、実は三角関係のストーリーが展開するのだ。本当は仲の良かった2人の誤解を解いてあげるのが主人公の使命なのだが……。それにしても環の胸は大きい、バストは95センチあるらしい。男としてこれにソソられない人はいないだろう。

石鍋 環

高校時代の同級生。お互い異性としてよりも友達としてつき合っている。

出会いの条件は、初日ひかるとぶつかった後に現れる。アーケードでも3回会えるのだが、ゲームセンターだと選択肢が1回増えるので、立ち寄った方がお得かも。初日に「えへ、何か照れくさいね」という状態で終了しなかったら、残念だがリセットしてやり直すしかない。2度と現れてくれなくなるのだ。その後、亜矢子のストーリーが進行すると、ブティックの前で環と再会できるハズだ。ここでの選択肢を上手にこなせば、早速デートが可能になる。有紀との関係を聞かれたら、気のせいと答えよう。嘘も方便とはこのことか。

プールでデートしていると、海水浴の写真が見たいとせがまれるので自分のアパートに戻ろう。腕によりをかけて料理を作ってくれる。実は環は、主人公に美味しい手料理を食べてもらいたくて料理学校に通っていたのだ。そして2人は友達の関係を超えることに……。

ブティックで服を見立てるイベントが起きればOKだ。

会話選択肢の傾向と対策

選択肢は素直に選んでいいだろう。キーワードは「セクハラは不可」、「俺はナンパじゃない」、「環を女の子として見る」の3点だ。まずい選択を2回以上すると、そのまま現れなくなってしまうので細心の注意が必要だぞ。悪友で男友達のように見られていた主人公だからこそ、環は女性として扱われたがっているようにも見える。

兄弟のようにじゃれ合う2人だが、しだいにお互いが抱く感情に目覚める。

男モノのシャツで台所で朝食を作ってくれる環。愛しくて思わず抱きしめてしまう。

麻川亜矢子

わがままで、ちょっと見はチャラチャラした女の子。実は友達思いの秀才なのだ。

オープニングから始めると、バイト先に初めて登場する女の子。再会は、初日に環と3回会ってから。マンション前でも会うことができるハズだ。とりあえずパフェをおごってあげよう。その後は街で何回か見かけるが、ひかるの家庭教師イベントが発生しない限り、亜矢子も攻略はできない。かくしてそのイベントが発生すると、口げんかを始めるたり、さらに初日に紛れたひかるのパンティがポケットからでてきて大騒ぎ！ 大ピンチの主人公はどうなる？ 実は彼女はとってもいいコで個人的にお気に入りのキャラです。

主人公をハンバーガー男、ダーリンと呼んだりする。

勉強にさっぱり身が入らないようだ。ご飯にしようか。

3人模様の絶体絶命!?

選択肢の傾向と対策

彼女の前ではちょっぴりキザなセリフを口にしてみてもいいが、基本はあくまで自然体で接しよう。キーワードは「質実剛健」、「マジ」、「彼女とは友達」かな。受験日直前のひかるを連れ回し、カゼのせいで不合格になったと誤解している。実はT大に現役合格できるくらいの頭の良いコらしい。

家出した亜矢子ちゃんにも、その場しのぎの嘘をつく。

夕暮れのマンション。振り返った君を僕は忘れない。

桜庭ひかる

気が強くかなり頑固で負けず嫌い。やはり浪人のせい？ 家庭教師になってあげよう。

出会いがしらの衝突は恋愛ゲームの常套手段だが、ポニーテールといい、メガネといい、かなり狙ったキャラかも。さて攻略のポイントは、やはり選択肢。亜矢子に比べると感情パラメーターが上がりにくいようだ。ただのお隣さん→不思議な感じの人→これからもいいお隣さん→頼りになるいい人まで、とかなり苦労する。家庭教師のイベントを出現させていない場合、ひかると亜矢子はゲームセンターの出会いを最後に出現しなくなる。そうなったら残念だが最初からやり直しだ。ヒントは『16時以降のマンション前だ』。

選択肢の傾向と対策

キーワードは「下心は捨てろ」、「老婆心」、「小さな親切」。家庭教師では「パーフェクト英熟語」を選び、「try」、「few」と答えればいい。ひかるは後妻の加奈さんを素直にお母さんと呼べずに悩み、自分につき合って亜矢子が浪人したと思い込んでいる。それらの誤解を解いてあげよう。

第4章　6人同時攻略を目指す上級編

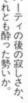
いよいよ全キャラ同時コンプリートを目指した上級編にチャレンジ。１人ひとりの攻略は比較的簡単かもしれないが、全員となると各々のフラグがパズルのように入り組んでいるために、自力では余りにも困難だと思われる。そこでこのページでは、そのほつれた糸を解きほぐすためのヒントを書いていこう。

また全キャラを攻略すると、実はとてもいいことがあるらしい。特にスワティが好きだったら、迷わず狙ってみてほしい。また、全CGを見るためには、全員攻略はもちろん、いろいろな進み方が必要になってくる。きゃんバニマスターへの道は険しいのだ。

思い出のKISS♥

アニメを含め、プルミ2ではキスシーンが多い。おまけカレンダーCDのほうもチェックしておくといいぞ。

深夜のベランダで有紀とキス。紅茶の甘い香りが……。

パーティの後の寂しさか、それとも酔った勢いか。

雨上がりの夜空に月の光。神秘的なムードにおしゃべりはいらない。風呂上がりの日奈緒ちゃんは、ほのかにシャンプーの匂いがした。

序盤（初日～4日目）

初日は、環、ひかる、亜矢子を攻略する。16時を過ぎると自動的にバイトモードに入ってしまうので、バイトの直前に亜矢子にパフェをおごろう。

2日目は、すぐ日奈緒に会ってもいいが、有紀に会っておくといい。仕事中の有紀に会っておかないと、有紀とのデートの日程が遅くなり、全キャラの攻略が難しくなるからだ。バイト先で友恵が登場して、これで6人全部の女の子と出会ったことになる。

3日目は、友恵とレストランで昼食。環とデートの約束ができなかったらやり直しだ。バイトには15時50分ちょうどに入っているのがベストだ。

4日目は、環のデートは12時50分まで待たせられるので、有紀やひかるのイベントを進めておこう。バイトの予定を入れていたら、手帳の時刻をクリックしてキャンセルしよう。

中盤（5日目～7日目）

5日目は、友恵の事務所に行こう。友恵の事務所は合計9回通わなければならないので、毎日分散して通おう。放っておいた日奈緒もここから毎日通わないと終わらない。有紀とデートの約束ができなければやり直して再チャレンジ。

6日目は、有紀からデート時間の変更の電話が入る。バイトの予定が入っていても無視されるので大丈夫だ。その有紀のデートは15時50分まで待たせられるので、その間にひかるを攻略しておこう。

7日目は、やはり友恵の事務所へ、ここでパーティの話を聞けなければやり直しだ。友恵と一緒にパーティに行く約束をしたら、ひかるの家庭教師、そして亜矢子との三角関係モードに入る。うまくごまかして、19時過ぎに日奈緒の家に滑り込めばセーフ。主人公にとってもっとも長い1日は、この7日目かもしれない。ここまでくればコンプリートは目前だ。

終盤（8日目～最終日）

8日目からは、ようやく日程に余裕ができる。やることといえば、日奈緒の家に行くことと、友恵の指定の時間に事務所に行くだけだ。ここで、大ヒントを1つ。亜矢子とマンション前で必ず会っておくこと。すると帰宅後とんでもないことが起きるのだ。

9日目は、日奈緒の家に行ってからバイトに行くこと。するとある女性から電話がかかってくる。有紀に気をつかわずにバイトは遠慮なく休もう。

10日目は、ひかると会ってから日奈緒の家に行くことでめでたく全員攻略が完了するハズだ。

さてさて、そうなると気になるのがスワティとサワディの女神コンビだが、残念ながら彼女たちとのエッチシーンは用意されていない。それでも6万色と美しくなり、フルボイスでしゃべりまくるプルミエール2は、ストーリーも大充実。きゃんバニシリーズを代表する作品としてお薦めだ。

きゃんバニワールドをもっと知るために

原作となったパソコン版は、
89年「きゃんきゃんバニー」
90年「同　スペリオール」
91年「同　スピリッツ」
92年「同　プルミエール」
93年「同　エクストラ」
94年「同　リミテッド」
がPC98用MS-DOS版で発売された。そのうちスワティが登場するのは、プルミエール以降だ。Win95用では、プルミエールが発売中。(以上カクテル・ソフト)。またPC-FX用にエクストラが発売中。

また、ピンクパイナップルからは「きゃんきゃんバニーエクストラ」のOVAが、Vol.1～Vol.4まで発売中(通販のみ)。こちらは吉祥天女のシュリーが登場して、スワティをやきもきさせている。

OVAのキャラがポスターやセル画になって、トーワジャパンから発売されているのも見逃せない。こちらはゲーセンを探すしか入手方法はない。さらにフィギュア化も予定されているぞ。どんどん広がるきゃんバニワールドに期待しよう。

きゃんバニプルミ2の攻略本が出るよ♥

きゃんバニプルミ2の攻略はいかがでしたか。手引きとなるように具体的な表現は最小限にとどめました。最初から全キャラの攻略を目指してもいいけど、やはり好みのキャラ一筋に萌えるのが本道かな。さてこれより詳しい攻略は来年2月発売予定の「きゃんきゃんバニー・プルミエール2ー攻略&設定資料集ー」を見てね。キャラクターの設定や、具体的な攻略を掲載したMOOKとなるので、きゃんバニファンは要チェック!!

期待して待っててネ♥

サターンソフト

攻略 Data Search データサーチ

ほんとうに楽しんでもらいたいソフトだからここまでします……Vol.7

西暦1999

●BMGビクター／ロボトミーソフトウェアINC●発売中●5,800円●アクション
●1人プレイのみ●18歳以上推奨

ライターからの一言アドバイス

このゲーム、すごいんです。僕が会社でプレイしていると、周りで観ている人達が「面白そうだね」とか「買おうかな」って、いうんです。しかも女の子たちに特に評判がいい！　ともすれば「DOOM」の真似ッコ、ですまされてもおかしくないタイトルなのに、こんなにまで人を引きつける魅力があるなんて、これってもしかして、ラムセスのホワイトマジックのし・わ・ざ？　それとも僕自身のフェロモ……いえ、何でもないです。

全21ステージの悩みどころに迫る！

兵庫県の中野真一郎クン見てますか？「西暦1999」の攻略記事ですよ。普通よりちょいムズめ、という謎解きのバランス調整にてこずっているプレイヤー諸氏に、あくまでもKEY（手がかり）としての助言をしていきます。あとは実際にその場所に行ってみて、周囲をキョロキョロしてみれば、突破口が開けるはずです。つねに〝構造の必然性〟を意識してマップを眺めるクセをつけておこうね。

【各ステージのつながりと攻略順序】

ラムセスの墓

ゲームのスタート地点であり、秘宝を入手した時にいったん戻るべき場所である。道なりに進んでいけばガンが手に入り、ラムセス王の棺にもたどり着ける。その際にエレベータや火薬壺、スイッチの存在も学べるようになっているのが親切だ（？）。じつはココ、一番最後に訪れる場所でもあり、その際には新たな通路が出現する。行き着く先に待つのは……。

この、なんともテクスチャーのミステリアスなことか。世界にグッと引き寄せられますね。

カルナック

道なりに進むと、交差点というか通路がいくつか伸びているちょっとした広場に出る。最初のうちは右手の通路の先にある〝カルナック神殿〟行きのラクダの場所にしか辿りつけないので、そうする。〝カルナック神殿〟でイクンプテットの靴を入手したら、左手のオベリスク（方尖塔）がある広場に向かい、段々になっている壁沿いを登って、〝ソベックの道〟行きのラクダに乗ろう。ラクダの前には立ち塞がるようにアヌビスがいるので気を抜かないように。なお、イクンプテットの靴があればタイムシンボルが入手でき、それに対応した黄金の扉も開けられるが、部屋の中にはいくばくかの敵とウエポンフルパワーアップアイテムしかないので、わざわざ取らなくてもいいかも。

〝ソベック聖堂〟でソベックのマスクを入手すると、マップに俄然広がりが出てくる。〝ソベックの道〟行きラクダ付近の水路を潜水して進んでいくと、それまで覗き窓から存在の確認だけはできたアンク（ヘルスゲージが1つぶんアップするアイテム）と、パワーシンボルが手に入る。さらに水路を先に進むと全体マップがあるので、ヘルスに余裕があればゼヒ。シンボルに対応した黄金の扉をくぐって道なりに進むと、仮面ライダーの戦闘シーンのロケ地のような場所にたどりつく。そこにある水路（結構長い）の先には〝アムン鉱山〟行きのラクダが控えている、という寸法。

徐々に移動範囲が広くなっていく構造なので、ラクダを見つけ次第、さっさと次に行こう。

西暦1999 愛の劇場①
●「西暦1999」を制作したロボトミー・ソフトウェアは米国の新鋭ソフトハウス。32ビットコンシューマのオリジナルで約2年前から開発を進めていたというだけあって、その3Dエンジンのクオリティの高さは白眉もの。2年前といえばidソフトウェアの「DOOM」が世界的にヒットしていた時期だけに、スタッフの気合も相当のものだったと思われる。

カルナックの神殿

いかにもアヤしい行き止まり。他の場所でスイッチを作動させてからもう一度来てみよう。

マシンガンが神殿入り口手前広場中央に堂々と置いてあるので、堂々入手。建物に入るといきなりアンクがあるけど、ジャンプの高さがちと足りないので、イクンプテットの靴を履いてから再挑戦を。神殿内のシンボルは、タイムシンボル→ウォーシンボル→アースシンボルの順番で手に入るので、多少の行ったり来たりは覚悟するように（ウォーシンボルが置かれている狭い足場の上にうまく着地すると、ヘルスフルパワーアップの御褒美がある)。アースシンボルに対応した黄金の扉をくぐると眼下に通路が見える。火の球の途切れる隙をうかがって着地し、先に進もう。坂道を降りたところにあるスイッチを作動させると、上の階層で行き止まりと思われた場所の壁が開くので、あとは新たに出現した通路を進んでいけば、ジャンプ力がアップする秘宝、イクンプテットの靴が手に入るハズ。

途中で発見できる、いかにも毒っぽい緑色の床の通路（ヘカーテ行きのラクダが待機）は、アンクレットの祈りを入手してから改めて挑もう。

ソベック聖堂

この背後の壁向こうにあるスイッチは何度も押せ直せるので、モタついたらやり直そう。

胃が痛くなるジャンプ移動が連続するステージの山場。この先にはタイムシンボルが。

まず最初に大広間左手の扉をくぐり、ウォーシンボルを手に入れる。ついでにその部屋にあるスイッチを作動させて、ロフトの一発死トラップを解除しておこう。ひとまず引き返し、今度は大広間の右手の扉をくぐり、ズンズン先に進む。一発死のトラップが二重に張り巡らされている通路の前に出たら床のスイッチを踏み、背後の壁を開けて、トラップを一定時間解除するスイッチ（×２）を作動させよう。通路先の床穴を降りた場所(さっきのロフトだ）にあるスイッチを作動させれば、その部屋の扉が開き、あとは一本道同様でタイムシンボルが手に入る。タイムシンボルに対応した黄金の扉の先には長時間の潜水OKの秘法、ソベックのマスクがあるので、入手してそのまま水路を進み、脱出しよう。キルマートのセプターを入手すれば〝マグマフィールド〟への道が拓けることを忘れずに。

通信機器の謎

手りゅう弾や大ジャンプが通信機器パーツを入手する鍵。これは自力で探してみてね。

オプション画面に何食わぬ顔で存在する〝通信機器〟なる項目。エジプト到着時にバラバラになったトランスミッターの破片（全部で７つ）をいくつ回収したかを確認できる。ゲーム上、通信機は全部揃っていなくても困りはしないが、エンディングの内容にモロ影響するので、英雄としての誉れを受けたい人は、意地でも部品をあつめて通信機能を回復しておこう。パーツが隠されている(？)場所はマップ移動画面で信号音が鳴るので、あとは実際にそのステージをプレイして、信号音が大きくなる場所を念入りに調べてみよう。きっと不信な地形があるはず。

ソベックの道

死と隣合わせのジャンプ移動の前には、邪魔な敵をきれいに始末しておこう。

スタート地点からまずは右側に進路をとり、溶岩の池の向こうにあるウォーシンボルを入手。中継の足場に乗っている火薬壺は、跳び移る前に破壊しておくこと。したらばスタート地点まで逆戻りし、今度は左側の段々を登っていく。断崖絶壁を横切る橋の先にある黄金の扉をくぐり、行き止まりの出っ張りの上に跳び乗り、タイムシンボルを手に入れる。覗き窓から見えるアースシンボルが次のターゲットだ。ふたたびスタート地点に戻り、右側の断崖を駆けのぼり、今度は岩がゴロゴロ転がるゾーンを登りつめる。多少のダメージは覚悟して、一気に抜けるべし。タイムシンボルに対応する黄金の扉を開き、一番奥の部屋にあるアースシンボルを入手すれば〝ソベック聖堂〟への道が拓く。部屋中央の踏み式スイッチはトラップ作動用。よけて通るのがベター。

アムン鉱山

ゴール近くでは正面から火球が飛んでくる。その場ジャンプでやり過ごしてからゴー！

とんでもない深さの大穴。落ちたら即死なので、ファースト・チャレンジの際は完全無視。

水脈の奥深くにあるアースシンボルを入手し、それに対応した黄金の扉を開け、手りゅう弾を手に入れる。以後、通常の洞窟の壁とは明らかにみてくれが違う部分にそいつをぶつけていけば、どんどん道が拓ける。新たな水脈を見つけたらふたたび素潜り。深い場所の水路から順番に探索し、パワーシンボルの前に塞がる柱を引っ込めておこう。シンボル入手後、大穴フロアの上空をジャンプして黄金の扉をくぐり、下に落ちないように道なりに進んでいくと、最初にアースシンボルを入手した水脈の天井付近の高さの足場をジャンプで渡っていく場面になる。ここで転落してしまうと脱出不能になってしまうので、慎重にコントロールしよう。無事〝セットの門〟行きのラクダの場所までたどり着けばお慰み。もし〝アイシスのショール〟を入手したら、大穴の底に軟着陸し、〝ナイルの峡谷〟へと進もう。

セットの門

要塞外周の足場をジャンプ移動する際は、あらかじめハチを倒しておくように。

まずは高台にあるスイッチを作動させ、要塞への入り口を開ける。周囲を深い堀で囲まれた要塞の外周をなぞる感じで足場が点々と続いているので、道なり（左回り）にジャンプ移動していく。万一足を滑らせても、マグマに触れないように要塞入り口地点に戻れば復帰できる。パワーシンボルに対応している黄金の扉をくぐると要塞中央部に出る。一見行き詰まり風だが、入って右手の壁はじつは扉になっている。開けると奥に床スイッチがあるので、踏んだらすぐバックして、正面から飛んでくる火球の回避に備えよう。その火球は驚くことに、反対側の壁をブチ壊す威力を持っている。隠されていたタイムシンボルが露わになったところでそれを入手し、すぐそばの黄金の壁を開く。ここまできたら〝セットアリーナ〟行きはほぼ確実だが、その前に通信機器を入手しておくのも悪くない。

西暦1999 愛の劇場②

●「西暦1999」はこのソフトの日本版タイトル。そもそもマスターアップした段階ではストーリーらしきものは一切なく、ひたすら秘境や遺跡を探検するという内容で、マップ構造などのバランス調整も格段にシビアだった。BMGビクターのプロデューサーの裁量によって現在の状態に落ち着かなかったらこのコーナーで取り上げていたかどうか疑わしい。

セットアリーナ

ヘルス、ウエポンそれぞれのフルパワーアップアイテムをまず入手。アリーナに降りたら左手の扉には近寄らず、アイテム壺をすべて破壊しておこう。下準備ができたらいよいよセットとの一騎打ち。ヘルスにまかせて、マシンガンを用いた接近戦で立ち向かおう。無事セットを倒すと右側の扉が開き、浮揚能力が備わるアイシスのショールが手に入るぞ。

セットのジャンプ着地後、一瞬操作不能になる。すばやく居場所を見つけて攻撃せよ。

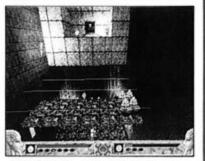
ナイルの峡谷

エレベータで上がった地点から左手の通路を進めるところまで進んでみる。行き止まりでたたずんでいると大轟音とともに新たな道が開け、同時にタイムシンボルが目の前に現われる。入手してからとりあえず元来た道を戻り、そのつきあたりにある黄金の扉を開け、ジャンプで向こう岸に渡る。板張りの回廊の行き止まりからブラインドカーブに向けてジャンプすると、覗き窓から見えていたウォーシンボルが手に入る。残る黄金の扉を開け、道の続くままに進むと、回廊左手に見えていた、3本の巨大な柱の根元部分(?)に出る。中央の柱を地中に沈めるスイッチを作動させてから地上に戻り、それによって行けるようになった場所に行けば、残りの2本の柱も沈められる。さらにそれによって行けるようになった場所に行けば、〝黄金の塔〟行きを邪魔する柱を沈めるスイッチが見つかるはず。

アイシスのショールの浮揚能力も生かして、右斜め前方の通路に潜り込こう。

マップの高低差と目の前の地形の関係をよーく照らし合わして考えてみれば……ホラ!

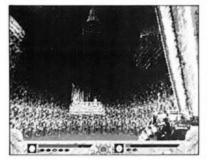
黄金の塔

建物に入るなり、労せずしてタイムシンボルが手に入る。その瞬間、入り口広間の左側のが開くので、選択の余地なくそちらの通路を進む。このステージに総じて言えることだが、部屋の中央にある火薬壺は、離れた位置から手りゅう弾などの即効性のある武器を当てて、その周囲の敵を巻き添え死させることができるぞ。黄金のをくぐり、エレベータに乗ると、眼下に一発死トラップとパワーシンボルをたたえた場所に出る。もちろん、落ちるとおじゃんなので、前方の足場(ヘルス、ウエポンフルパワーアップアイテムあり)に跳び移ってスイッチを作動させよう。入り口広場に戻ると、固く閉ざされていた右側のが開いているはずだ。ちょっと先に進むと、先ほどジャンプで跳び越えたトラップの真下に出る。その部屋のスイッチを作動させればトラップは引っ込むので、面倒くさいがもう一度戻って、パワーシンボルを入手しよう。そのまま下に降りてさらに先を進むと、床の大穴からアースシンボルが見える場所にくるのでそのまま落下、同シンボルを入手する。それに対応した黄金のをくぐれば、緑の毒を完全無効に、マグマでさえ即死を防げる秘宝、アンクレットの祈りが入手できる。気になるマグマ向こうの足場には〝カオスの断崖〟行きのラクダがいる。ホラスの羽を入手したら、ふたたび訪れてみよう。

こうは見えても、ソベック聖堂よりもトラップとスイッチの因縁関係がわかりやすい。

死の洞窟

スタート地点の目の前にある火薬壺を破壊して、中央の柱に穴を開け、地底へと軟着陸(降りる前に柱を一周し、全体マップを入手しておこう)。火炎放射器を取ると、同時に正面&後方の扉が開く仕組みになっているので、それなりの心構えをしておくように。以後、緑の毒沼をまたいでのジャンプ移動の連続によって、徐々に上の階層に向かっていく……という展開が続く。ルートはほぼ一本道なので迷うことはないが、神経が目一杯擦り減ることは覚悟しておこう。向こう岸から火球が飛んでくる場面では、通路の右側にはりついて移動すれば、直撃を食らうことはない。

ちなみに、この場面で下の様子を調べてみると、なんとも不信な横穴が見つかるはず。わざと足を滑らして中に入ってみると……。

眼下の足場にウォーシンボルが配置されている場所まできたらあとひと息。ばっちり入手して〝ナイルの峡谷〟行きのラクダさんがいる部屋へと向かおう。

ここの場合、正面→右→左の順番に足場をジャンプ移動する。高低差を見切れ。

ヘカーテ

池や柱を避けつつ前進し、いきなりコブラステッキを入手そのちょうど真下の足場にパワーシンボルがあるので、そのまま降りてゲット。水路を通ってスタート地点の池に戻ってから、通路から向かって左の黄金の扉を開け、跳び移れる足場を頼って進めることろまで進む。毒床の大広間を抜ければ(扉を開けるスイッチを作動させておくこと)、途中で見えていたウォーシンボルの目の前に出る。入手後、スタート地点付近にふたたび戻り、新たな黄金のをくぐる。一見行き止まりの場所に出たら、柱の鉄柵の部分に手りゅう弾をぶつけてみよう。さらにその先に進むには、離れた位置にある2つのスイッチを作動させ、一定時間開いているをすばやく抜けなければならない。ここさえ突破すればあとはアースシンボルまで一直線。〝ウォーターパレス〟行きの確約切符入手、といったところ。

ここではまず高台に登り、下の敵めがけて攻撃しておくのがよい。危険は少ないほどよい。

スムーズなスイッチ作動、無駄のないジャンプ移動なくしてここの突破はありえない。

マシェット戦闘術

攻撃ボタンの押しっぱなしで左右に激しく振ることができる、接近戦用武器マシェット。一見役に立たなそうな武器だが、時と場合によってはこれで戦わないと非常に苦しくなる場面もあるからあなどれない。狭い地形で敵と鉢合わせたりしたら、中途半端な間合いを取るよりも相手の懐にもぐりこんでメッタ斬りを決め込むほうがはるかに効率がいい。もちろん危険とは隣り合わせになるが、剣のグラフィックが目の前の敵にしっかり当たるように位置や視点をすばやく調整できるようになれば、もう病みつきになる。

水中のピラニアにはやや前傾姿勢で、地上のクモにはだいぶうつむき加減で挑め。

バステットも単体ならば接近戦のほうがいい。近づかれたらすぐ視界に入れるように。

●グラハム・ハンコックの「神々の指紋」「創世の守護神」や、フランスのラムセス2世の伝記小説などで、にわかにエジプトブームが訪れている。「西暦1999」をはじめ、ここのところサターンなどのゲームソフトにエジプトを題材にしたものが多いというのもあながち無関係ではなさそうだ。そのへんについて、近いうちに本誌で追究してみたいものだ。

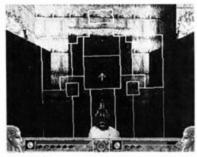
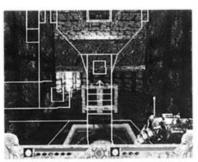
ウォーターパレス

スタート地点から向かって左右どちらのでもいいので、くぐって潜って登ってタイムシンボルを入手する。念のため、最初に両方のを開けておこう。対応した黄金のを開けると爆弾岩の小部屋に出る。壁とグラフィックが違う床に向けて手りゅう弾を投げると、下への通路が出現。底奥にはウォーシンボル対応の黄金のがあるが、まずは壊れそうな壁に手りゅう弾をぶつけてさらに道を開拓する。ここでさらに下に潜ってアースシンボルを入手するわけだが、あらかじめピラニアを倒しておくなど、本当に必要最低限の動きで挑むように。クライマックスとなるパワーシンボル入手シーンは、シンボルを取るとすべての通路が閉まるトラップが作動する。急いで右側の通路をくぐろう。水面に浮上した時にはアンクの御褒美が待っている。〝スレイブキャンプ〟行きのラクダとの対面も間近だ。

このステージは水中移動がメイン。息継ぎポイントをばっちり確認しておくように。

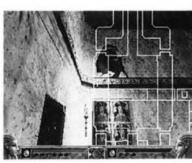
ここで左に行くとヘルス、ウエポンフルパワーアップアイテムが。でもアンクの方がいい。

スレイブキャンプ

スタート地点から左側のを通って先に進むとパワーシンボルが手に入る。さっそくそれに対応する、スタート地点にそびえる塔の地下の黄金のを開け、最下層部の二重構造スイッチを作動させた後、電光石火のごとく駆け上がり、一定時間開いている黄金のの横の（マップで見て出っ張ってるとこ）をくぐろう。中でタイムシンボルを入手したのち、それに対応する黄金のを開け、道の続く通りに進んでいく。スタート地点の塔の天井裏（？）を通って、柱を引っ込める床スイッチを踏んでから、最初にパワーシンボルを取りに行くときに真っ先に入った部屋に行ってみる。天井にポッカリ開いた穴を利用して上の階へと進み、アースシンボルを入手。最後にウォーシンボルを入手したら、ふたたびタイムシンボル対応の黄金のをくぐって〝セルキスの道〟行きラクダを目指そう。

トラップ解除後、両サイドの段々を軽妙に駆け上がって、元いた高台に登り直そう

目の前の柱をひっこめるスイッチ。階層ごとにできた床の穴を利用して上を目指そう。

セルキスの道

マグマ地帯に入って右側の通路に入り、パワーシンボルを入手。次は左側の通路で黄金のをくぐり、U字状のマグマ地帯を進む。中継となる足場は1個所だけ、しかも上下に浮遊しているので、踏み切りのタイミングは特に神経を遣うこと。行き止まりでウォーシンボルを入手したら引き返し、最初のマグマ地帯のさらに奥の方へ進む。建造物内に入り、大広間の通路に登ったらそのまま直進し、左側の壁のスイッチを作動させたのちに部屋の反対側の通路に跳び移り、しばらく開いているをくぐる。2つの床スイッチ（通路先のを一定時間開く）を踏んで一気に通路を駆け抜け、アースシンボルを入手したら、今度はさっきと逆対角線上にある壁スイッチを作動させ、同じく逆対角線上にあるをくぐる。最後の、マグマの峡谷を眼下にジャンプ移動する場面を突破すれば〝セルキスの罠〟行き決定。

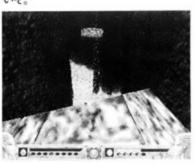
問題のU字マグマ地帯。前方の足場は頂点にきた時にジャンプするとちょうど着陸できる。

スイッチとは対角線上に対応している。作動させたらすぐ反対側に跳び移ろう。

ジャンプ移動の極意

「西暦1999」の基本アクションでネックとなるのが、狭い足場のジャンプ移動ではないだろうか。助走距離や踏み切るタイミングがつかめず、何度もイヤな自然落下感覚を味わった人も多いかと思う。そこで思い出してほしいのが、プレイステーションの3Dアクション「ジャンピングフラッシュ」のハイジャンプ時の画面。視点が自動的に真下向きになり、狙った場所へ着地しやすくなっていた。これをマネすればいいのだ。真下ほどではないが視点をぐっと落とせば、踏み切り位置も稼げるし、着地の微調整もしやすいぞ。

セルキスの罠

マップの中に、ヘルスとウエポン、それぞれのフルパワーアップアイテムが配置されているので（取るには手りゅう弾が必要）、いざという時のために位置を確認しておこう。セルキスは直線移動速度が早いので、なるべく壁の陰や曲がり角から攻撃しよう。倒すとキルマートのセプターが手に入り、各地のバリアゾーンをくぐれるようになる。

通常距離ならマシンガン、密着されたら火炎放射器……と、場面によって使い分けよう。

マグマフィールド

いきなりタイトな浮遊床ジャンプ移動が続く。まともな足場にたどりつくとラーのリングが落ちているので迷わず入手。エレベータを上がり、一見何でもない通路をジャンプで飛び越え（落ちやがる）、ジェットコースター状の通路をズカズカ進んでいくわけだが、道を塞ぐを開けるため、2度ほど通路を外れてスイッチを作動させる必要がある。くれぐれもマグマに落ちたり火竜の格好の餌食にならないように。行き止まりの広間の中央にある縦穴は、周囲がマグマで覆われているものの、中央部は空洞になっている。アイシスのショールの効力をフルに使って、深奥部へと向かおう。途中、二又に分岐するが、右側を選択すればヘルスフルパワーアップアイテムが手に入る。地面に着いたら〝ホラスの山〟に行ける。

火竜とはまともに張り合わないほうが無難。スイッチ作動にのみ神経を集中させよう。

マグマの壁に囲まれた縦穴を降下するドキドキシーン。左右の位置調整はLRボタンで！

西暦1999 愛の劇場④

●12月10日「西暦1999」を起動したユーザーの目に飛び込んできたのは、見慣れたタイトル画面ではなく見知らぬオヤジのどアップだった。制作の担当を問い詰めたところ彼の名前は〝エズラ〟といい、プログラミングのチーフ的な役割で奮闘した人だという。彼の労をねぎらう意味をこめて「彼の誕生日」はこうなるとのこと。人騒がせにも程がある。

ホラスの山

鷹やハチはジャンプ移動を邪魔するヤな存在。最初の足場からあらかじめ始末しておこう。

このステージはシンボルが必要な黄金のや、作動させるべきスイッチ類が一切出ない。つまり純粋なアクション操作――その中でもジャンプ移動が、ステージクリアの要となるのだ。

スタート地点から前進すると、板張りの橋が目の前に続いている。この上に乗ると、一瞬のタイムラグののち、下にストンと落ちる仕組みになっている。万が一そのまま一緒に谷底に落ちても復帰できるので、ご心配なく。谷の左側の浮遊床に乗って野外の峡谷に出て、アイシスのショールの力を借りつつ向こう岸に渡ろう（ここで確認できるアンクは、いったんこのステージをクリアしてから狙うように）。以降、足場から足を踏み外すと、復帰が難しくなるか、あるいはまったく不可能になってしまう場面が連続するので、心してかかるように。頂上にたどり着くとホラスの羽が手に入る。空中を水平移動できるようになるので、さっそく〝黄金の塔〟のあの場所に行こう。

カオスの断崖

ちょっと進んでは乗っかれる足場に乗り、そこからジャンプしてさらに高さを稼ごう。

スタート地点から左手を壁に当てて進んでいくと、一撃必殺の武器マナクルが手に入る。そしてスタート地点から右側のマグマ池上空を進み、左に曲がってすぐの小道に入って、一番下の足場（アースシンボル対応の黄金のあり）に降りてみる。そこからマグマ沿いに飛行し、足場をうまく利用してどんどん高度を上げていくと、最終的にはアースシンボルが手に入る。この際、火竜は無視してさっさと先に進むのが得策。さっそくさっきの黄金のを開け、中のパワーシンボルを入手してからスタート地点に戻り、そこでジャンプした高度を保ちつつ、対応した黄金のを開けよう（ここからじゃないと高さが届かない）。芋づる式にタイムシンボルも手に入るので、そのまま対応した黄金のに入ろう。ここでは徐々に高度を下げていき、横穴でウォーシンボルを入手してから、黄金のを開けよう。

この高度は、ラクダ付近からジャンプしないと維持できない。がんばれ！

キルマートコロニー

トラップよけ移動は、ちょっと進んでは足元を見て、位置を確認しながら慎重に進もう。

まずは〝カオスの断崖〟同様、足場を利用して徐々に高度を上げていく（途中にある全体マップを取りもらさぬように）。最上部のを開くスイッチを作動させたら、いつのまにか出現した一発死トラップすれすれの高さ（天井に頭をこする感じ）で水平移動して右の足場に脱出。開いたの先にあるウォーシンボルを入手し、通路伝いに要塞内に入る。開けとトラップ解除のスイッチを→トラップの順で作動させ、右側に進路を取る。エイリアンを倒しつつ奥へと向かうと、一発死トラップが網の目状に張り巡らされた場所に出る。空中水平移動を駆使して突破し、続く金色の通路を踏み外さないように歩いて奥のアースシンボルを取る。あとは道なりに進んでいけばパワーシンボルも手に入るし、何より〝キルマート〟行きのラクダと対面できるのが嬉しい。

最後の一本道でも、一発死トラップの隙間を抜ける場面が多々ある。気を抜くなよ。

キルマート

ここまでの盛り上がりからは想像できないほど狡っからい最終対決。勝ちゃいいんだよ！

スタート地点のすぐそばにあるファラオ顔は、ピラミッドの外周に出られるだったりする。そこにはヘルスとウエポンのフルパワーアップアイテムがあるので、ぜひ立ち寄っておこう。少し進むと、6つの台座と6本の柱で阻まれたワープゾーンがある。台座に1つ乗るたびに、これまで手に入れてきた秘宝を1つずつ手放すことになるが、柱を全部除去するためには仕方がないこととあきらめよう。通路（一部、踏み外すと即死のエリアあり）を進むと、キルマートとの対決フィールドが見えてくる。ここでいきり立ってすぐ降りず、その場所からコブラステッキで先制攻撃を仕掛ける。その後すごい勢いで接近してくるので、今度は火炎放射器、手りゅう弾などでジワジワとダメージを与える。本体が爆発して羽虫状態になったところでやっとフィールドに降り、接近してきたところを充電しておいたマナクルで一気に片づけよう。

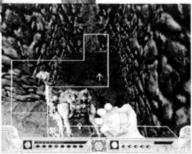
古代エジプトに眠るへんなもの ロボトミー・ドールを探せ！

時期が時期だけに、もうゲームをクリアした人もちらほらいるかと思われる。まだの人はこの記事を読んで何らかのヒントなりインスピレーションを得て、投げ出したステージに再挑戦しよう……と

ヌケヌケと秘宝をチェックする欄でカウントされる。しかし23体もいるのか!?

まあ、ここまでは表向きな原稿。「西暦1999」の神髄は、ここで紹介するダークサイド・プレイに集約されているのだ！というのは言い過ぎにしても、6つの秘宝をすべて手に入れた時点で、新たな宝探しが始まるのは確かだ。〝ホラスの山〟で手に入るホラスの羽は、上昇はできないものの、同高度を維持して空中を自由に移動できる優れもののアイテム。以降のステージの攻略に欠かせないのはもちろんだが、この効力をすでにクリアしたステージで発揮させると、今まで行けそうで行けなかった場所になる、ということも忘れてはならない。そしてそこに隠されているのは、ゲームのストーリーや攻略にはまるで関係ない、ロボトミーソフトウェアの開発スタッフをかたどった像――名づけて〝ロボトミー・ドール〟たちなのだ！　はっきりいってこれらの隠され方は相当難しい。歪んでいる、とも言える。23体すべて見つけたアナタは彼方の世界のプレイヤーです。

見よ、この充実した表情を！　ちなみに彼は前ページ欄外で紹介したエズラさんです。

このへんの隠しかたはまだかわいい部類。中には亜空間級の手順が必要なものも……。

西暦1999 愛の劇場⑤
「西暦1999」が見せてくれたもの。エジプトムードたっぷりのテクスチャー。弾け飛び、水面に落ちるとポチャンと音を立てる肉塊。峡谷にサブリミナルっぽく描かれている頭蓋骨の模様。敵キャラ同士の本気の殺し合い。そして、モロ顔面に直撃するレンガ……。このゲームに出会えたことをラー（エジプトの最高神）に感謝します。（ライターE）

SEGASATURN
血
邪悪な空気、背後に迫る焦燥感。
いつ襲われるのだろう。道は閉
ざされ助けの声も届かない。生
き延びるには殺るしかない。
DOOMここに参上！
闘
画面は開発中のものです
戦慄の非情アクションシリーズ：ドゥーム
DOOM
DOOM/DOOM II 収録
1997年2月発売/予価5,800円（税別）
SOFT BANK
Williams
Williams Entertainment Inc.
id SOFTWARE
Licensed from GT Interactive Software
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
発売 ソフトバンク株式会社／販売 ゲームバンク株式会社 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
商品に関するお問い合わせ：03-5642-8146（営業時間：土日・祝日を除く10:00～12:00 13:00～17:00）
MOTZKUS
Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. DOOM™ for Sega Saturn™ ©1996 id Software, Inc. All Rights Reserved. Distributed by GT Interactive Software, Corp. Sega Saturn™ and the Sega Saturn Logo™ are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All other trademarks are the property of their respective companies. This game is licensed for use with the Sega Saturn system only. Unauthorized copying, reproduction, rental, public performance or broadcast of this game is a violation of applicable laws. Made and printed in the U.S.A. All Rights Reserved.

'97年1月下旬
発売予定
5,800円(税別)

暴かれる異星人(エイリアン)との闘争の証

Experience the fierce in-your-face gameplay and incredible realism as you battle the invaders from AREA 51.

Feel the thrill and intensity of the full-motion, non-stop shooting action while you advance through its unknown areas and fire away at anyone and anything that gets in your way.

エリア AREA 51

Williams Entertainment Inc.

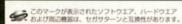
SOFT BANK

企画：ソフトバンク株式会社
販売：ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ユーザーサポート Tel：03-5642-8146
その他お問い合わせTel：03-5642-8117

世界一の動物園をつくろう。

シミュレーションズー

SIMULATIONZOO
QUALITY FUN REALITY
World's Greatest Zoo

あの頃、連れていってもらった場所

子供の頃、憧れていた動物園。動物園に連れていってもらうのが本当に楽しみだった。
そしてその運営をキミの手に委ねる。キミに任されるのは、廃園寸前の動物園。新しく動物を買ったり、園内を整理したり、
エサのバランスを考えたりやることはいっぱい。園長さんの仕事は大変なのだ！
キミの手で動物園を救い、みんなが憧れるような動物園を作ってほしい！

SOFT BANK
企画: ソフトバンク株式会社　発売: ゲームバンク株式会社
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 TEL.03-5642-8117 / FAX.03-5641-1228

2月7日発売予定
標準価格5,800円（税抜）

4コマDXシリーズ新登場!!
ポケットモンスター 4コマDX デラックス

好評発売中

表紙イラスト　杉森建

ゲームボーイの大ヒットソフト「ポケットモンスター」を業界一番乗りで4コマコミックス化!豪華執筆陣の手によるポケモンワールドに超期待!!

豪華執筆陣　★山吹ショウマ★中村里美★きりえれいこ★路みちる★山本まるみ★市川和彦★成田美穂★甲斐士★ろひたけ★KAINA★寺川枝里子★藤沢えいる★すずや那智★忍豚★安藤誠

定価750円　A5判・136ページ

4コマDXシリーズ第2弾好評発売中!
にとうしんでん4コマDX デラックス

大人気好評発売中のプレイステーションソフト「にとうしんでん」を4コマコミック化。対戦格闘アクションゲーム「闘神伝」シリーズをディフォルメしたコミカルな世界を豪華執筆陣が楽しく描き下ろしています。

豪華執筆陣　★中村里美★成田美穂★路みちる★KAINA★山本まるみ★すずや那智★藤沢えいる他多数　定価750円　A5判・136ページ

好評発売中

Super Game Anthology Comic Series

スーパーリアル麻雀PV パラダイス～オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、オリジナルストーリーで大活躍！真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック&イラストが満載！

定価980円　A5判・240ページ

闘神伝 アンソロジーコミック

すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る!

定価880円　A5判・200ページ

闘神伝2 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「闘神伝2」を題材にしたコミック。4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

定価980円　A5判・240ページ

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

大人気好評発売中のプレイステーション用対戦格闘ゲーム「豪血寺一族2～ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

定価980円　A5判・208ページ

ヴァンパイアハンター Darkstalkers' Revenge アンソロジーコミック

アーケード・コンシューマ機器で大人気の格闘アクションゲーム「ヴァンパイアハンター」をアンソロジーコミック化。豪華執筆陣によるすべて描き下ろしのコミックとイラストが満載!!

定価1,100円　A5判・224ページ

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部　SOFT BANK
販売局 TEL.03-5642-8101

なんか、バーチャやる暇ないです。誰か何とかしてください。1月の地区大会は本当に勝ち残れるのか今から心配してます。ていうか祝30回ですね。

「御意見無用」開発順調！ なのか？

いやはや、やっと発表できたって感じの「御意見無用」。開発進行度は15％ぐらいと言ったところか？　システム的なところはだいたい固まってきてはいるんだが、いかんせんプログラムを作成する時間が少ない。ていうか多忙。

メインの格闘部分は俺一人で作ってる。多人数でプログラミングするのが当たり前の時代になんでこんなに大変な思いをしなきゃならないんだぁ！　とか叫んでもどうしようもないな。

まぁ、今月中には遊べるようにはなってるだろうけどね（希望）。セレクタ（キャラクター選択）や、エンディングなんかの部分は他の人間がやるとして、絶対的に足りないのがモーションデザイナー。今出てるモーションの案だけでもざっと数えると1200ほど。それを人には言えないぐらい少ない人数で作ってる。大丈夫かぁ（笑）？

まぁ、半分は基本モーションなんで何とかなるとは思うんだけど、ちょっと心配。助けてくれる人がいれば来てね（哀願）。ということで随時募集中です。

そういえばこのゲーム、今のところ接近戦を主として作られてる。クイックバック系の技（クイックバック含む）に関しては、かなりの硬化時間が用意されてるんだけど、そこから他の技を出すとある程度硬化時間が短縮する。ただし、前進する技のみだけで、クイックバック系の技は硬化時間が終わるまで出ない。

他にもクイックバック系の技は連続でできなかったり、ほとんどがガードしても攻め手有利の技だったりする。じゃあ、反撃はいつするんだってことになるが、それは避けを使ったりしてスカすしかない。まぁ何とか形にしてみるんで期待しててくれ。

★

「御意見無用」への御意見は、

〒142 東京都品川区戸越1-6-7
(株)メディアミューズ
「御意見無用に意見する係」まで

こんな技を入れてほしいとかシステムはこうしてほしいとか、池サラがんばれとか、池サラいい加減にしろ！　とか、とにかく何でも結構なんで、ガンガンお便りください。また、インターネットのホームページhttp://ux01.so-net.or.jp/~mmuse でも情報の公開を行っています。E-mailでの御意見はikesarah@fa2.so-net.or.jpまで、NIFTY-ServeならBZE11441まで、よろしく頼んます。

★

イベント情報

12月29日(日)。広島、広島GIGO（連絡先：082-541-6345）。新宿ジャッキー、ブンブン丸。

1月5日(日)。大阪、AMシアター（連絡先：06-647-0716）。新宿ジャッキー、池袋サラ。

1月11日(土)。福岡、徳力メッセ（連絡先：092-724-5971）ブンブン丸、池袋サラ。

1月12日(日) 鹿児島、セガワールド鹿児島（連絡先：099-253-9512）。ブンブン丸、池袋サラ。

ただいま、来場者の中から抽選で5人の方に、「御意見無用」のパンフレットをサイン入りでプレゼント中です。欲しい方はぜひご参加ください。ひょっとしたら動いているところが見られるかも？

VF3百人組み手in府中

今回は東京の府中に行ってきました。府中といえば、競馬場があることで有名ですな。とかいって最近全然競馬やってません。ていうかバーチャやり始めてからだな。

先に結果を言うと、86勝14敗。ま、サラでここまでいけばいいかな、なんて自己満足的な発言でお茶を濁しちゃダメだね。最近弱くなってないか？　俺。相変わらず間合いの遠い人間には辛い戦いを強いられている。きっちりした対策考えないとダメかも。

でも、結果とは裏腹にイベント自体は結構盛り上がって楽しかったです。魅せたい技を見せたところできっちり反応してくれると、ホント嬉しいです。

上）組み手終了時に、こんな感じで花束もらっちゃいました。なんか嬉し恥ずかしって感じ。相手の女の子も俺好みで ち、これも。組み手が終わった後のディスカッション。いろんな質問が飛び出して、みんなバーチャに夢中なんだなぁとかしみじみ思ったりして。俺の場合は天然プレイなんで、技術的な質問はダメダメなんだけど、避けの話とかライトな話は任してください。結構上がり症かもね、俺。

下）VF3っていまいち盛り上がってないってゆう日頃の思いを吹き飛ばしてくれるようにギャラリー＆参加者が集まってくれました。

今週の裕クン

やばい！　裕クン可愛い！　歩き回るようになってからホントさらに可愛さが増してます。外出用にコムサのダウンジャケットを買いました。それ着て歩くと服が歩いてるみたいなんだけど、これがまた可愛い。でも、ニコニコしながら知らない人に付いて行くのだけはやめろよな。マジで危ないから。

夜、俺が寝ているとこんな感じでまたがってきます。俺は車か？

〈お便り募集〉このコーナーではお便りやイラストを募集しています。もしかしたら返事が来るかも？　宛先は
〒103　東京都中央区箱崎町24-1　ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「池袋サラのバーチャクラッシュ」係まで。

BOX20◆ デジカメ特別講座2

by 大谷和利

12月にずれ込むかと思われたDIGIOの出荷が11月24日に開始され、僕もさっそく購入し試用してみた。単なるローコスト製品の枠にとどまらず、情報ツールたるデジカメのツボを押さえた設計を持つDIGIOを僕流に紹介しよう。

◆プロフィール

1958年生まれのテクノロジーライター。プレゼンテーション制作、マルチメディアタイトルのディレクション、企業のコンサルティングなども行う。所有マシンは、Power Mac 8100/80 AV、Power Book 540c、Newton MessagePad 110、SONY PIC-1000（Magic Link）、サターン、プレイステーション、3DO REALなど。ポータブルナビゲーションシステムにも興味を持つ。近著に「QV-10 Fun Book」（アスキー刊）。デジタルカメラが気になる人は読んでみてね。

画像メモ系デジカメが「買い」

色々な製品を試用してきて僕が感じているのは、デジカメには２種類あるということだ。１つはカメラ的な発想や機能を優先させたもので、液晶モニタがなく一般のファインダで撮影するタイプ。コンピュータに接続しないと撮影した画像の確認ができないが、そのぶんCCD（前回参照）などにコストをかけられるので、同一価格帯の製品同士で比較すると画質優先の設計となっている。

例えば、キヤノンのPower Shot 600とかエプソンのカラリオPhoto、オリンパスのC-400などがこのジャンルの製品だ。

もう１つは映像情報ツールとして画像メモ的なコンセプトから生まれたもので、液晶モニタで撮影と再生ができ、場合によってはビデオ出力もある。こちらは、元祖カシオのQVデジタルシリーズや富士フイルムのクリップ・イットシリーズ、ソニーのサイバーショット、オリンパスのC-400L、C-800Lなどが代表的な製品だ。

後者に属するデジカメは、そのままでは液晶モニタを付けたぶん、同じコストの枠内では他の部品にお金をかけられない計算となるが、色々やりくりして画質にこだわった製品もある。

そこで、どちらが良いかということになるのだが、はっきり言えば今のところ一般向けのデジタルカメラはどんなに頑張っても画質面ではアナログカメラにかなわない。いくら何十万画素のCCDといっても、フィルムは分子レベルの粒子で露光するからだ。

それよりも、即時性などのデジカメらしさを積極的に生かすべきで、今買うなら液晶付きの画像メモ系のものに限ると断言しよう。

価格以上の内容を持つDIGIO

そこでDIGIOだが、デジカメの中で最低価格を打ち出しただけに、一見コストダウンばかりを追った製品だと思われがちだ。しかし、実際には余分な機能をそぎ落としてはいるものの、付けるべき機能はクラスを超えて採用した、こだわりの設計がなされている。

例えば割り切った部分は、25万画素のCCDや320×240ドットの標準解像度に見られる（今は35万画素以上で640×480ドットが標準的）。だが、この仕様はベストセラーとなったカシオのQV-10と同等で、そのうえ２メガバイトの内蔵メモリに96枚を保存するQV-10に対して、0.5メガバイトのデジタルフィルムに標準画像を18枚記録するDIGIOのほうが、単純計算では画質が良い（圧縮比が低い）。

ただ、CPUが遅いためか、画像の圧縮や表示にはやや時間がかかる（圧縮で最高8秒、表示で3秒程度）。その間、画面には何も表示されないのでオヤッと思ってしまうが、これには目をつぶろう。

限られたボタン類での操作法もややこしいところはあるが、まあ、「バーチャファイター」の技のボタンコンビネーションをすべて暗記しているキミなら大丈夫だ。

一方、こだわりの部分は、液晶ファインダーが0.7インチのものをレンズで1インチに拡大しているとはいえ、高級なTFTタイプをハイアイポイント（目を離した状態で良く見える）で使用しているので驚くほどキレイだということ。これはQV-10と同じく内蔵の液晶モニタ上で美しく見えるようにチューニングされているので、実際のイメージデータはさほどでもないのだが、画像メモとしてこの方向性は正しい。

液晶画面で確認しながらのピント調整はちょっとつらいときもあるが、標準にしておけば１メートルから先にすべてピントが合うし、マクロでは最短２センチメートルから撮れ、名刺などの文字も再生時にきちんと読める。ピントリングの可動範囲が大きめなのは、微調整が利くということでもある。

さらにビデオ出力が付いていて、家庭用のテレビ（RFではなくビデオ端子のあるもの）に接続すれば、撮った映像を大画面で楽しむことができたり、撮影しなくても録画モードの画面を直接スルーでテレビに映し出せるというのは、高価なデジカメでも限られた機種にしかない優れた機能である。セガではテレビ電話への応用も考えているが、単なるデジカメではなくシステムとして考えられているところが良い。

そしてデジタルフィルムと呼ばれる脱着式のメモリカードの採用も、クラス初の快挙でDIGIOの可能性を大きく広げるものといえる。

例えば、プリクラとの連携、友達とのイメージデータ交換（実際には専用ケーブルを使って２台をつなぐこともできる）、普通の封筒でのイメージデータの郵送など、様々な使い方が考えられるだろう。

ネーミングの由来（憶測含む）

最後にDIGIOというネーミングだが、これは単純に考えると「デジ夫」または「デジ男」のノリなのだろう。しかし、ここで僕は、今はなつかしい3DOの発表のときのウリ文句を思い出した。それは「ポピュラーなメディアであるビデオ（VIDEO）もオーディオ（AUDIO）も、“O”の字で終わる３音節の言葉である」というものだ。

結局マーケティング的には失敗したものの、3Dゲームマシンの王者となることを願って名付けられたのが3DOであり、これはこれで優れたネーミングといえる（3DOの正確な発音は「スリーディーオー」ではなく「スリーディオ」）。ひょっとするとDIGIOも、エントリーレベルのポピュラーな画像メディアとなるべく、そう名付けられたのではないだろうか……というのは単なる憶測としても、設置型サターンに対する移動型ゲームギアのように新しいデジタルエンターテインメントの世界を切り開いてくれそうなDIGIOなのだ。

SSFDC規格のメモリカード（2,480円（税別））は、フィルム感覚で入れ替えて撮影枚数を増やしたり、プリクラへのデータ転送をすることができる。可能な限りコストダウンしながらも、押さえるところは押さえた設計が光るDIGIO（29,800円（税別））。

DIGIOは専用ケーブルでテレビのビデオ入力端子につなげて映像を表示することができる。これは撮影済みのイメージはもちろん、録画モードで液晶ファインダに映っている画像でも可能なので、ビデオカメラの代わりにも使える。

SEGA PRESS

PRESENTED BY

Vol.15

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今回は林原めぐみさんのラジオ番組に特別潜入だ。

「サタマガ」の前身「BEメガ」では、「めぐドライブ」というコーナーで出演していた林原さん。ハートフルステーション（毎週金曜23～24時/AM神戸・558kHz）は東京でもうまく合わせれば聴けるとか？

今回は年末特別企画！林原めぐみさんのラジオ番組「ハートフルステーション」におじゃましてきたぞ！

今回のセガプレスは、今や押しも押されぬ人気声優として活躍中の林原めぐみさんに会ってきたぞ！　知ってる人にはもうおなじみのラジオ番組「ハートフルステーション」のセガコーナー"遊星セガワールド"の収録現場に直撃取材だ！

本誌■早速ですが、今日おじゃましているラジオ番組の「ハートフルステーション」って、結構長く続いていますよね。

林原■今日収録したのが272回目ですから（※編注：12月13日オンエア用）、かれこれ５年以上やってることになりますね。

本誌■この番組の中のコーナーの１つに、「遊星セガワールド」というのがあるわけですが、こちらのほうも番組開始当初から？

林原■そうですね。ちょっと前までは花谷さん、今は竹崎さんとみきさん（※ゲーマーみき）に入れ替わり立ち替わりでご出演していただいてます。でも、これを始めた頃は船田さんとずっとやってたんですよね。今でこそ、ちょっと宣伝コーナーっぽい部分があるんですけど、最初の頃は船田さんの私生活とか（笑）、動物園に行ったとか、ちょっとセガの人が遊びに来ましたよーってコーナーだったんですよね。それから人の移り変わりとともに、だんだん内容も変わってきた感じというか……。ただ、個人的にはゲームの情報は、ゲームの雑誌を見ればわかりますから、そうじゃないちょっとしたところを突っ込んでいる感じですね。

本誌■林原さんとセガさんって、結構接点が多いんですが、何か理由とかは？

林原■やっぱりこのコーナーのおかげだと思いますよ。出演していただいているセガの人達の人柄にも引かれるものがありますし。

本誌■林原さんって、ゲームはするほうなんですか？

林原■あまりやらないし、知らないほうですね。でも、そこがこのコーナーのウリでもあるんですよ。ゲームって、だいぶ世間で認められてきたけど、まだまだついていけてない子って多いじゃないですか。このラジオ番組を聴いてくれてる人にも、そういう人は多いですから、私のほうがどんどん先に進んじゃうと、そんな人を置いていっちゃうことになりますからね。だから私としては「なになにそれー？」っていうところで、ついていければと思うんですよ。

本誌■林原さんは、実際にゲームのキャラに声を当てたりしていますけど、アニメの声当てやこういうラジオ番組に比べて、ゲーム関係の仕事ってどんなものですか？

林原■ゲームの仕事って"芝居"

CHECK POINT! 林原さんとセガと言えば…

林原めぐみさんとセガの関係が、意外と多いのはみんなも知っての通り。今まで実現してきたものの中には、ファンにはうれしいものも多いんだよね。みんなはどれだけ知ってるかな？

UFOキャッチャーぬいぐるみも！

約４年前に実現したUFOキャッチャーぬいぐるみ。今となっては超プレミア物だとか…。

サターン版「エヴァンゲリオン」

綾波レイの声で有名な林原さん。もちろん最新作にも登場します。裏技での出演は？

じゃなくて、"技術"だと思いますね。例えば、「助けてー」っていうセリフを演じる場合も、"芝居"のように流れがあるわけじゃなくて、5つぐらいのパターンの「助けてー」っていう声を録ったりするわけなんですよ。だから、あまり慣れてない人だと、難しいものがあるでしょうね。

本誌■林原さん自身、思い出深いゲームって何かありますか？

林原■メガCDの「夢見館」とかサターンだと「ナイツ」あたりですね。でも、私って横スクロールのアクションゲームが結構好きなんで、ソニックの新作いつ出るのかなーって待ってるんですけどね（笑）。

本誌■林原さんって、セガさんのUFOキャッチャーのぬいぐるみになったり、「エヴァンゲリオン」の裏技でポリゴンで登場したりしてますけど、今後何かやりたいことってありますか？

林原■うーん、アレって元々ゲームに出たいからやっていたというわけじゃなくて、「林原めぐみ？誰それ？」って言っている人のところに飛び込んで、何かやりたいねっていうところから来ているんですよ。ゲームのセガロゴで「セー〜ガ〜♪」って言わしてほしいとか、UFOキャッチャーのぬいぐるみを作ってほしいとか、無理難題を言ってみて、実現したら「すごーいっ！」って喜ぶみたいなものでしたからね。正直最近は、セガさんも大きな会社になったので、あまり遊び感覚では頼めないなーというところもありますね。でも、今後もみなさんの代わりになって、面白い情報を伝えたいと思います。

特別プレゼント 林原めぐみさんのサイン色紙をゲット!!

貴重な直筆サイン色紙。ちゃんと名前入りで送るからドンドン応募を！

今回は、林原めぐみさんから直筆サイン色紙を『サタマガ』読者のみんなのために、3名分もらってきたぞ。欲しい人は〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部「林原めぐみサイン色紙」係まで、ハガキで応募してね。締切は'97年1月14日（当日消印有効）。当選者はセガさんの厳正な抽選の上、発送をもって代えさせてもらいます。

フカザワ提供情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。12月第4週は開発者による最新作情報。1月第2週は「天外魔境 第四の黙示録」。どちらも最新情報満載、聴き逃せないね！

●毎週金曜日内容更新
●収録時間3分間

札幌	011-842-8181
仙台	022-285-8181
東京	03-3743-8181
名古屋	052-704-8181
大阪	06-333-8181
広島	082-292-8181
博多	092-521-8181

お楽しみダイヤル
03-5380-8600（東京のみ）

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。今回はお年玉カタログキャンペーンやプレゼントも！

●毎月8日内容更新
●最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790
大阪　06-948-0606

12月、1月は変則的。年末年始号は12月20日〜2月7日まで。竹ちゃんのセガスタは通常通りだよ。

近くのお店でチェックしよう！

セガサターンビデオマガジン

「新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression」「機動戦士ガンダム外伝III」「サクラ大戦花組通信」他収録。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが右の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●毎月8日更新

現在ネットで展開中●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9：00〜19：00 土9：00〜17：00／日・祝・祭日を除く）。

フラッシュセガサターン

●Vol.12収録タイトル（12月〜）
- ●ダイナマイト刑事
- ●実況おしゃべりパロディウス
- ●マジックカーペット
- ●EO（以下すべてデモ映像）
- ●シャイニング・ザ・ホーリィアーク
- ●テラ ファンタスティカ
- ●人造人間ハカイダー
- ●ファイターズ メガミックス
- ●タクティクスオウガ
- ●天外魔境 第四の黙示録
- ●銀河英雄伝説
- ●ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験CD-ROMも大好評。初めて12作品が収録されたフラッシュセガサターンは要注目だぞ。

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

なんでも聞いてね！

SEGA PRESS Q&A（仮称）ソニックスタジアム

今回は、今年最後の号ということで特別企画"パブリシティーチームの今年の5大ニュース"をお届けします。さぁ、各人に今年何が起こったのか、さっそく行ってみよう。

●竹ちゃんの五大ニュース
①FAXクラブ「セガスタ」月2回発行に／「より強く、より面白く情報を伝えるメディアを目指し」て、読者の皆さんのリクエストに応え、「セガスタ」の月2回発行を実施。隔週で訪れる締切にメロメロになりながらも、いまでも継続中。
②ついに小説を連載開始／某サターン専門誌にて、無謀にもゲームに関係ない「小説」の連載を開始。ゲームに関する原稿をあまりにたくさん書くため、そろそろネタがつきたのではないかという噂だが、小説を書くほうがつらいらしい。
③クリスマスナイツのプレゼント企画成立／こんな素敵なソフトを作ってくれたソニックチームは偉い。その販売方法をめぐるミーティングの結果、送料・手数料だけでのプレゼントという方向が決定。ミーティングの中心人物にもなっていただけにこれは嬉しかった。
④月間労働時間の新記録達成／11月にプレス発表会やイベントでがんがん働いたおかげで、月間労働時間の新記録達成。でも、何時間なのかは教えてあげない。
⑤セガプレスコーナー設立 BEメガとともに「セガスタ」がなくなって以来、久々にセガのコーナーができました。副編ジョージ&南雲君、2人の努力に感謝。

●南雲くんの五大ニュース
①とうとう三十路に突入／とうとう30歳になってしまった。あこがれの30代、これからが楽しみだ。
②サターン専門誌続々創刊、隔週化時代に……続々とサターン専門誌が創刊され大忙し。そしてサタマガも隔週になり、なんと来年には週間になるという……。
③40度の発熱／ついに種ナシかっ／めったに病気にならないハズだったのが、ついに40度の熱を出して倒れてしまった。40度って、もうブルブルですよ。
④所属部署がCSプロモーション部へ／今年から所属部署が変わった。でもやってることは一向に変化ナシ／
⑤サタマガで"セガプレス"のコーナー開始。毎回締切に追われていますが、楽しいコーナーにできたらと思っています。

●ゲーマーみきの五大ニュース
①3年ぶりに引っ越し。「これもあれももういらなーい」とやけになって捨てたら、必要なものまで捨ててしまっていた。
②デジタルサーカスで出かけた福岡の帰りのチケットをなくした。慌てた。二重発行証明書というのをもらって無事飛行機には乗れたのだけれど、チケットを発見し払い戻しに行ったら、今度は証明書のほうをなくしていて高い手数料を。
③ラジオ「ハートフルステーション」にお邪魔するようになった。セガの話題だけでなく、小さなプレミアグッズから豪華な物まで毎回用意しているよ～。
④家の鍵と会社のロッカーの鍵をいっぺんになくした。デジタルサーカスで福岡に出発する前夜、深夜に帰宅すると鍵がなかった②へと続く前兆。
⑤10年振りに髪の毛をショートにした。若返ったと評判です（泣き笑い）。

●ハニー花谷の五大ニュース
①気がついたら27歳。三十路まであと…。
②ジャパンカップいただきました チキショー、もうなくなっちまったよー／
③清原巨人入り。来シーズンに賭ける。
④「プロサッカークラブをつくろう」でダイアモンドカップ半年で制覇／疲れた。
⑤セガ、ソニーを破る(アメフト)。スポーツだけじゃなく……頑張るぜ／

●闇鉄人の五大ニュース
①会社の人や友達とケンカせず1年が送られたこと／昔じゃ考えられない程、すごいことだと思う。年を取る度思うこと、それは友達が一番。
②コレクションの1つに「ナイキシューズ」が加わったこと。ちなみに現在保有しているのは、AIR MAX95(赤)／96(黒・銀)／AIR ZOOM FLIGHT(黒・ブルー)の3足。96はチビ太とSHOちゃんとお揃い。
③復刻版「リーバイス501XX」色落ち失敗／3日に1回洗濯したのがいけなかったのか、好みの色にならず。高かったのに……。
④目黒へ引っ越し／2DKの広い部屋。
⑤以前住んでいた住居に泥棒が入った／見つけ次第……。頼みますよ志村警察署。

GET GET! CATCH THE NEW PRIZE

おしえて向後さん！

毎月たくさん登場するプライズ景品。今回は1月に出る新製品の見どころをチェック／欲しい物が続々あるぞ。

自らもプライズ景品のアイデアを出すというセガAM関連機器開発部の向後さん。1月は卓上グッズが充実中。

「年明け1月のプライズ景品は、卓上グッズがいろいろ登場しますので、コレクターの方は注目ですね。ぬいぐるみ関係では、ソニック・ザ・ファイターズのキャラクター達がデキもいいのでかなりオススメです。またキーチェーンマスコットでは、ナイツのものが初めて登場しますので、こちらも見逃せませんね。巷でさらに人気上昇中のキョロちゃんグッズは、ハンディクリーナーが新たにお目見えします。キーチェーンはエヴァンゲリオンも出ます」

向後さんオススメ！ 1月はこれが狙い目！

隠れキャラのスーパーソニックはプレミアで混じってるぞ。

かわいいキョロちゃんが机の上をキレイにしてくれるぞ。

先月出たクリスマスナイツTシャツに続くナイツの新製品。

セガ広報日誌

年末の新作タイトルの仕事で大忙しだけど、この時期は忘年会とかで、またまた大変な時期なんです。セガサターンの年末タイトルは、今年も大物揃いだけど、みんなもう要注目ソフトは買ってくれたかな？

竹ちゃん

3年ぶりのスキーは雪がなかったよ。

今年もおしまい。いろいろあったが、セガサターンにとっては充実した1年だったと思う。来年はもっと充実した年に出来るよう、さらにがんばらないといけないね。そういえば、試写会で物語がわかっちゃったので買うのやめようと思ってた「EO」を、3Dジャケットにつられて発売日に買ったよ、飯野さん。年末年始にはゲームで遊べるといいなぁ。みんな、セガスタの方もチェックしてね!!

南雲くん

今年も1年が終わる。早いね、1年って。

1996年のサターンを振り返ると、いろんなことがあったね。ほんと今年も激動の1年だったよ。白サターンの発売、セガサターンモデムの登場などなど……。ソフトでも「ドラゴンフォース」「パンツァーツヴァイ」「NiGHTS」「VFキッズ」「FV」「サクラ大戦」など実りの多い年だったのではないか。でも個人的には「プロサッカークラブをつくろう」だ。続編出ないかなぁ(いちユーザーに戻るなっ／)。

ゲーマーみき

手足の血行が悪くて氷人間のようです。

久しぶりに浅草へ。日曜日だったので、仲見世から人がいっぱい。特に人だかりがしていたのが、手焼きのせんべいと、揚げまんじゅうのお店。両方ともあったかくてなかなかおいしいよ。仲見世には色々なお店があって本当に楽しい。来るたびに注目しているのが浅草寺に向かって左側中程にある犬のグッズ屋さん。リアルな犬のぬいぐるみや、犬用のセーラー服とかが山とあってビックリさせられるよ。猫派の人も見てみてね。

ハニー花谷

小生、冬休みモードに入ります。さらば。

ど～も～。というわけで、今年も残すところあとわずか。なんかオウム騒動やら阪神大震災やらストーカーとか暗い話題が先行してパッとしなかったなあ。ちなみに西暦2000まであと少し。そのころに一体何が起こってるのか小生にはわからないけど。セガサターンはもちろん、セガはこれからもハイテクエンターテイメント企業としてがんばるです。来年もひとつ応援よろしくお願いしますね。

闇鉄人

あー食った食った「特製牛カルビ」

先日、某雑誌YJ杯と題したVF3の大会を観戦しに朝も早くから行ってきました。参加者は有名な人達がなぜか多く応援にも気合いが入る／結果を言えば、柏ジェフの圧勝で幕を閉じました。
その後、アテナ杯優勝も兼ねた祝賀会を「叙々苑」で開催。僕を含め柏と前田と体調不良のチビ太に替わりブンブンが参加し4名で食いに行った。また行きたい半年後に……。

ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱5F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】
●ご意見コーナー
●質問コーナー
●イラストコーナー
●その他
みんなのハガキを待ってるぞ／

今回はコレ！

今回は貴重なドラゴンフォースのTシャツを用意。これはポイント高いぞ／

【恒例／ セガアルバイト緊急募集／】セガではゲームチェッカーのアルバイトを募集しています。仕事は発売前のゲームソフトのチェックです。応募資格は20～25歳の男女でセガに通勤が可能で辛抱強くまじめに仕事ができる方に限ります。勤務時間は月～金の10:00～18:30です。官製はがきに住所・氏名・年齢・電話番号・志望動機を記入して1月10日必着で下記宛先に応募してください。面談を行う方には1月17日までに電話連絡をします。〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 羽田菱信ビル内 ㈱セガ・エンタープライゼス 企画事業部「アルバイト募集係」まで

ネクロノミコニア
~Lecture For Digital-Pinball Player~

「ネクロノミコン」
●KAZe(カゼ)●発売中●5,800円
●ETC●全年齢推奨

現在考えられる最高の次元でピンボールをデジタル化した「ネクロノミコン」。その生みの親であるKAZeの開発陣を講師に、高得点への道を探る。

BPS時代の代表作は「フロンティアユニバース」「テトリスシリーズ」「首都高バトルシリーズ」。本作品のグラフィック担当である小林氏とは古い友人で、デジピンを作るためにカゼに入社したという。

●担当論師の紹介
株式会社Kazeディレクター
小栗真一氏

● CULT(カルト) OF(オブ) THE(ザ) BLOODY(ブラッディ) TONGUE(タン) 攻略

(平面図)ランプからのリターンボールは、フリッパーでキープできる設計だ。

「ネクロノミコン」2番目のテーブルは、アフリカ奥地に存在するカルト教団をテーマにしたもの。

中央に大きな空間がある台レイアウトだが、その見た目とは裏腹に、狙いどころは意外とシビア。

テーブルの左右に大きく張り出しているランプと、サードフリッパーからループレーンへと玉を送るルートが、攻略の鍵となってくる。

Point 1 上位ジャックポットを取りまくれ!

この台でのマルチボールは3ボールからスタートするが、スーパージャックポットを取るところまでは、まだまだ基本の段階。本当の勝負は7ボールマルチになってからだ。7ボールマルチになるとボールセーバーがしばらく有効になる。このセーバーが有効な間に、パワージャックポットをなるべく多く取っておこう。最低1回、理想は2回以上だ。

ここでマニュアルには書いていないチップスを1つ。台中央のラウンドインジケータ、その左上にある5つの三角ライトは、実はエネルギーチャージ量を20%ずつ示しているのだ。これが1つ点灯したら20%、3つなら60%、5つならフルチャージというわけ。これでプレイ中いちいちウィンドウに視線を移動しなくても、大まかな状況を把握できるぞ。

サードフリッパーを使ってループレーンにボールを通しまくるのだ! 連続ループでラウンドレディや高得点も可能。この台の最重要テクだ。

Point 2 エクリプスは美しさを求めよ!

ランプまたはループを5回通して月食を招き、「神聖なるもの」に自ら血を捧ぐ……。

ラウンド「エクリプス」は本作品中、もっとも美しくかつ過激においしいラウンドである。

上級者の方はもうおわかりかと思うが、このラウンドは単純にジャックポット5回で終わらせてはいけない。サードフリッパーとループレーン(平面図の1)の組み合わせで、ループを可能な限り回しまくるのだ。そして残り5秒のところで、右フリッパーにボールを落とし、サクリフィシャルストーン(平面図の2)に叩き込む。この時の〝チャラーン〟という音を聴いてこそ、このラウンドは完結するのだ。

嗚呼、美しきチキンレース。ピンボールは点数だけではない。

この顔の奥にサクリフィシャルストーンが……右フリッパーからのシュートが確実だろう。

「デジピン」スコアコンペティション実施中!!

ARKHAM			
1	45,848,837,840	あにぞう	96.12.11
2	30,521,912,090	あにぞう	96.12.04
3	28,994,071,690	徘MAD(稲垣貴広)	96.11.27
4	25,497,758,170	TAKA(衣笠)	96.11.22
5	22,184,279,020	大澤達也	96.12.08
CULT OF THE BLOODY TONGUE			
1	999,999,999,990	末沢博志	96.12.09
2	341,794,556,970	入佐宏文	96.12.02
3	294,174,439,040	入佐宏文	96.11.30
4	234,220,526,150	入佐宏文	96.11.29
5	205,856,726,770	末沢博志	96.12.04
DREAMLANDS			
1	113,582,270,290	児玉光主	96.12.12
2	64,433,484,320	岡本　茂	96.12.10
3	60,550,299,420	佐藤賢治	96.12.11
4	50,365,482,650	北川　誠	96.12.08
5	50,111,479,820	北川　誠	96.11.26

(ランキングは1996年12月14日午前2:30のものです)

E-Mail : pinball @ kazenet.com
http : //kaze.kazenet.com

「ブラッディ」でついにカンスト者出現! マルチボールを数多くこなすことが秘訣とか。「腹ヘラズの腕輪でもしてるんでしょうか? ちゃんと食事もとってくださいね」(小栗)。

「ネクロノミコン」謎多きムービーの裏側

意味不明なムービーについて、ちょっと一言。僧侶らしき男が図書館を彷徨する。ここに登場する様々なオブジェクトは各々象徴としての意味を持つものです。

骸骨は死や恐怖の象徴ではなく、時として懺悔を意味し、ここでは我々モータル(有限寿命者)にとっての、永遠の生命のシンボルです。迷宮のような巨大な図書館は、詩人ボルヘスが言うところの(膨大な知識の)宇宙なのです。この宇宙を男は旅します。目的地もなく、知識欲、探求心といった、モータルであるからこそ持ちうる欲求が、彼をかりたてるのです。すべては未来へ通じる希望の象徴です(株式会社KAZe 小林)。

僧侶役にメイクしているところ。

アメリカ・ボストンでのムービー撮影風景。

 ※KAZe(カゼ)のホームページでは「ネクロノミコン」のスコアコンペティションを実施中。ハガキによる参加も可能です。詳しくは「ネクロノミコン」のマニュアルを読んでね。

全ソフトの"今"がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

SEGA SATURN SOFT DATA BANK

――1994年11月22日～1996年12月21日――

ソフトが次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.34の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから、最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料に活用してみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に至っていないものは「ー」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「ー」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。また、②、③は、CDソフト2枚組、3枚組などを示しています。対応周辺機器の略記については、P.146の「新作ソフトスケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0808	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト(サン電子)	7800	ADV	8.0533	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.738	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5698	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.3018	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3394	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.399	—	ハンドル
8	9日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3974	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7702	7.0	タップ
10	27日	GOTHA～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.136	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3808	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6144	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	7.5363	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	6900	TAB	7.3664	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト(サン電子)	6000	PUZ	5.3333	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7715	8.66	アナログ
17	10日	麻雀飛流島	アスキー	6800	TAB	5.3793	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.2819	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.6417	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.547	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6391	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.7058	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.0925	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.8659	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	7.9809	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8189	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A・RPG	7.1506	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.0793	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2501	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀PⅤ	セタ	8800	TAB	8.5185	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1445	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5535	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1818	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト(サン電子)	8900	TAB	6.8173	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.745	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	KAZE	5800	PIN	8.7556	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.3973	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.215	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.4411	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.3471	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.7678	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2288	3.33	マウス
43	21日	リグロード サーガ	セガ	5800	RPG	7.5858	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.5086	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.9285	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲーム アーツ	5800	ADV	8.4045	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7656	8.0	②
48	28日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5603	6.0	
49	28日	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	7.1092	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3487	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	5.9248	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.6	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1314	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.5855	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.442	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0585	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.6746	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A・RPG	6.6395	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	5.1034	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.5757	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A・RPG	9.0027	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク／サムシンググッド	6800	TAB	6.6486	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.421	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.92	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2631	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1292	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	7.9846	6.66	
68	22日	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0281	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.5046	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1228	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru！	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.3225	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.6264	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.2716	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.379	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.4642	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.555	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	7.7816	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.25	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.3357	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.7702	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア(アローマ)	7800	ETC	6.7024	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.4774	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.6923	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.25	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6634	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.934	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE上海	サンソフト(サン電子)	6800	PUZ	6.0	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	7.8648	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.6052	7.0	
90	20日	サンダーストーム＆ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5909	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	TAB	6.9354	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	9.005	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6912	7.0	マルチ
94	27日	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.5433	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	6.987	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	7.3125	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.756	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜(限定販売)	小学館プロダクション	2000	ETC	4.8	—	
99	27日	「占都物語」その1	CRI	5800	ETC	5.25	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.7333	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	8.0031	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	5.0	3.33	
103	10日	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.2822	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.9003	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9066	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	8.0	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4545	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.4857	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.3819	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.5833	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト(サン電子)	4900	PUZ	6.7714	5.33	マウス
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1058	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.3921	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.875	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.5555	5.0	
116	22日	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	3.24	4.33	
117	24日	バーチャコップ(銃同梱／ソフト単品)	セガ	7800/5800	SHT	9.0414	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1777	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.6111	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	8.1	5.66	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.4666	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.3576	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.3225	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.4	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.45	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	8.2045	—	
127	8日	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.8076	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.6315	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.25	5.33	
130	8日	日焼けの思い出+優(?) GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6578	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.2839	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9498	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1798	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.525	7.33	マルチ
135	15日	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	7.7291	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7278	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	7.1395	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.6538	6.0	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	*6.1596*	*6.0*	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	*3.2582*	*5.0*	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	グラムス	6800	SLG	*7.0445*	*5.66*	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	*8.0709*	*7.33*	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	*7.4065*	*7.66*	
145	22日	ゴジラ―列島震撼―	セガ	5800	SLG	*7.5411*	*7.0*	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	*6.2941*	*6.0*	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	*4.2258*	*4.66*	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	*6.2857*	*6.0*	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	*8.8336*	*8.0*	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	*9.149*	*9.33*	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	*7.9857*	*5.33*	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	*2.84*	*4.33*	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	*7.8937*	*7.66*	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	*3.5714*	*4.66*	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	*6.8235*	*6.0*	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト(サン電子)	6800	TAB	*6.8421*	*6.0*	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	*8.5827*	*8.33*	
158	26日	ガーディアン ヒーローズ	セガ	5800	ACT	*8.4462*	*8.0*	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	*7.5454*	*6.33*	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～晶帝～	セガ	1280	ACT	*7.931*	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	*7.5942*	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	*6.7647*	*7.0*	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	*6.4634*	*5.66*	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	*5.913*	*6.0*	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア(アローマ)	8900	ADV	*6.8902*	*5.0*	②、18推
166	9日	PDウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	*6.7142*	*6.0*	
167	16日	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	アルトロン	5800	ACT	*7.6263*	*6.33*	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	—	*6.0*	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	*6.1818*	*6.0*	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	*8.9945*	*9.0*	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	*8.4801*	*7.33*	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	*6.7837*	*6.33*	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	*7.4814*	*5.66*	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	*6.9041*	*6.33*	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	*6.7931*	*6.33*	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単体)	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	*6.28*	*5.66*	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	EAV	5800	ADV	*5.9285*	*6.66*	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	*7.2083*	*6.66*	
179	23日	料理の鉄人～キッチンスタジアムツアー～	HAMLET(博報堂)	5000	ETC	—	*5.66*	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	*5.5333*	*5.33*	マウス
181	23日	おまかせ！ 退魔業(セイバーズ)	セガ	5800	ADV	*7.6285*	*7.33*	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	*8.2521*	*7.33*	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	*8.016*	*7.66*	
184	1日	GOTHAⅡ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	*6.8947*	*6.0*	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	*7.6363*	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	*7.2307*	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	—	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	*7.5*	*6.66*	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	*6.2571*	*6.0*	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	*6.4193*	*6.0*	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	*8.891*	*8.33*	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲーム アーツ	5800	SHT	*9.0561*	*8.0*	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	*7.568*	*7.33*	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	*7.56*	*6.66*	
195	15日	FIFAサッカー'96	EAV	5800	SPT	*5.0*	*5.66*	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	*5.1176*	*6.0*	
197	15日	ブレインバトルQ	CLEF	4800	QIZ	*5.9047*	*5.0*	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	*7.2727*	*6.33*	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	OZクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	*5.0588*	*4.66*	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	*5.7727*	*5.0*	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	*5.0833*	*3.0*	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	*5.7333*	*6.0*	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	*6.3333*	*6.0*	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	*9.2058*	*9.66*	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	*7.98*	*6.66*	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	*7.6886*	*7.66*	
207	22日	My Best Friends～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	*7.36*	*5.33*	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	*7.431*	*4.33*	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	*5.4545*	*5.0*	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	*7.6*	*6.66*	
211	22日	ISTO E ZICO～ジーコの考えるサッカー～	MIZUKI	5800	ETC	—	*3.66*	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	7800	ACT	*8.7058*	*9.33*	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	*8.5845*	*8.33*	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	*8.5104*	*8.0*	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	*8.0714*	*7.33*	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	*8.4637*	*7.66*	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	*8.1148*	*8.0*	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	MIZUKI	5800	ETC	*7.4705*	*6.66*	
219	29日	麻雀同級生Special(プレミアムパック／ソフト単品)	メイクソフトウェア	8800/5800	TAB	*7.25*	*8.0*	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	*8.5344*	*6.66*	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	*6.923*	*6.33*	
222	29日	HORROR TOUR (ホラーツアー)	オー・シー・シー	5800	ADV	*4.8333*	*6.66*	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	*6.4545*	*5.66*	
224	29日	WORLDCUP GOLF～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	—	*4.0*	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	日本システム	6800	TAB	*5.3125*	*4.66*	X
226	29日	ゲックス	BMGビクター	5800	ACT	—	*5.33*	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	*6.5957*	*6.33*	X
228	29日	超兄貴～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	*4.9333*	*5.66*	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	*6.8636*	*5.66*	X
230	29日	NFLクォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	*5.9*	*6.66*	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドア～ル	CRI	5800	ETC	*8.1095*	*7.33*	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	*7.6585*	*6.33*	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	*7.4032*	*5.33*	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	*7.1711*	—	マルチ
235	5日	鉄球～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	*5.625*	*6.0*	
236	19日	3×3 EYES～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	*8.3628*	*7.0*	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	—	*5.0*	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	*2.1538*	*4.33*	
239	19日	タイタンウォーズ	BMGビクター	5800	SHT	—	*5.66*	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	*8.7463*	*7.66*	X
241	26日	THOR～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	*8.5342*	*8.0*	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	*3.8125*	*5.66*	Ⅰ
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	*6.3181*	*5.0*	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	*8.4045*	*7.0*	マウス
245	26日	首領蜂(ドンパチ)	アトラス	5800	SHT	*6.9658*	*5.0*	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	*6.4032*	*5.66*	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	*9.138*	*8.33*	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラビュラスパニック	BMGビクター／翔泳社	5300	TAB	—	*4.66*	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	*6.33*	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	*3.4166*	*5.0*	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	—	*4.33*	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	5800	TAB	*8.081*	*6.33*	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	*7.6428*	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	*7.7777*	*5.66*	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	*7.8965*	*7.33*	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	*7.7924*	*5.66*	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！ 3	サミー工業	6800	TAB	*7.3333*	*7.0*	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	セガ	4800	QIZ+PUZ	*6.8787*	*6.66*	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	*8.4315*	*7.33*	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	—	*6.0*	②
261	31日	ソード＆ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	*7.2879*	*6.0*	
262	31日	ウィザードリィⅥ＆Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	*7.8734*	*6.0*	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	—	*4.66*	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスRプレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	*7.33*	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	*7.2486*	*7.33*	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	*6.5846*	*5.33*	
267	7日	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	5800	SHT	*6.1818*	*5.0*	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガコミュニケーションズ	5800	SHT	*7.3958*	*7.33*	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	—	*7.0*	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～	イマジニア	6800	ADV	*5.3684*	*4.33*	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	—	*5.0*	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	*5.909*	*5.33*	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	*7.922*	*6.33*	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	*4.66*	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	*8.7581*	*7.66*	
276	28日	餓狼伝説3―遥かなる闘い―	SNK	6800	ACT	*6.3252*	*6.0*	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	*8.1372*	*7.0*	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	*8.3571*	*5.0*	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	*5.7906*	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	*2.9285*	*5.66*	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	—	*6.0*	
282	28日	大牌砦(DAITORIDE)	メトロ	5800	PUZ	—	*6.66*	
283	28日	課長弟劇場第一巻 麻雀編	ユーメディア(アローマ)	5800	TAB	—	*6.0*	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NiGHTS(ナイツ)(セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品)	セガ	7800/5800	ACT	*9.2763*	*9.66*	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	*6.8181*	*5.0*	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	*6.125*	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	*8.5824*	*7.66*	
288	12日	AQUAZONE for Saturn	9003,inc	5800	SLG	*6.647*	*7.33*	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	—	*4.66*	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	*6.0416*	*6.66*	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	—	*5.0*	
292	12日	WIPEOUT(ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	*8.1369*	*6.66*	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	*8.4157*	*7.33*	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	*8.187*	*7.33*	マルチ、モデム
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	—	*5.33*	
296	19日	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー(ミッションスティック同梱／ソフト単品)	セガ	6800/3800	SHT	*8.4531*	*8.0*	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～(デラックス版／スペシャル版)	コナミ	6800/5800	SLG	*8.6735*	*7.33*	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	*5.0*	②、18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	*8.5648*	*8.0*	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	*8.3957*	*8.66*	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	*5.8235*	*5.33*	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	*7.0555*	*5.0*	
303	26日	プラドルDISK Vol.1 木下優	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	*4.0*	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	*5.0*	
306	2日	Body Special 264	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	—	*5.66*	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	*8.3287*	*6.33*	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	*6.33*	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア(エコール)	5800	SHT	*1.7666*	*3.0*	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	*7.5454*	*8.0*	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	*8.6861*	*7.0*	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子(サンソフト)	6500	RPG	*7.5697*	*5.0*	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	—	*7.0*	
315	9日	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	*6.3333*	*5.33*	②、18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	*6.5882*	*5.33*	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	*4.33*	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	*8.1381*	*7.33*	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96	BMGビクター	4800	SPT	*7.2631*	*6.66*	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	*5.5*	*5.33*	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック'96	ナグザット	6800	SLG	—	*6.0*	
324	23日	駿才―競馬データSTABLE―	ナグザット	8800	ETC	—	*4.33*	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	—	*6.33*	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	—	*6.33*	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	—	*7.66*	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	—	*6.33*	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	*9.0683*	*9.0*	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	*4.33*	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	*7.6315*	*6.66*	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	*6.0*	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	—	5.66	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	8.2447	7.0	マルコン
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	5.66	
336	30日	プラドルDISK Vol.2 内山美紀	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	7.0	6.33	
338	30日	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	パックイン・ビデオ	6800	RAC	—	5.33	ムービーカード
96年9月発売ソフト								
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	—	3.0	
340	6日	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	7.7352	6.0	
341	6日	鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	テクノソフト	6800/5800	SHT	8.0	5.66	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	—	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	—	5.66	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	9.1525	8.33	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	9.1766	9.66	
346	20日	SEGA AGES/アウトラン	セガ	3800	RAC	8.8137	7.33	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	8.4373	7.0	
348	20日	Destruction Derby(デストラクションダービー)	ソフトバンク	5800	RAC	7.2352	6.66	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	8.083	8.33	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版)	セガ	6800/5800	ADV	9.2142	8.33	②、マウス
351	27日	SEGA AGES/アフターバーナーⅡ	セガ	3800	SHT	9.5406	7.33	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	8.8018	—	モデム
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	8.2407	5.66	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ/サッカーキッズ(入門編)	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	—	6.0	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	5.66	
357	27日	三國志Ⅴ	光栄	9800	SLG	8.7578	7.33	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック Ⅰ	テクノソフト	4800	SHT	7.8064	5.33	
359	27日	女子高生の放課後....ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	8.2727	6.0	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	6.4487	5.33	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.6829	7.33	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	5.826	5.33	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	6800	TAB	7.0	4.66	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	4.0	18推
96年10月発売ソフト								
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	5.33	
367	4日	アンジェリークSpecialプレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	8.641	7.66	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	8.4636	6.33	
370	4日	GAME WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	6.9795	—	
371	4日	Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	—	6.0	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	4.66	
373	4日	麻雀大会Ⅱ Special	光栄	6800	TAB	—	6.33	
374	10日	カオス コントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	4.0	マウス、銃
375	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	5.33	
376	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	—	6.66	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲーム アーツ	6800	TAB	8.5135	7.33	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	5.33	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	—		
380	18日	ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)	メサイヤ	6200	SLG&RPG	8.52	7.0	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	5.66	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	—	5.33	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	8.2962	7.33	
384	25日	マスターオブモンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	データイースト	6800	SLG	7.2727	6.66	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	8.9682	7.66	
386	25日	ワールドシリーズベースボールⅡ	セガ	5800	SPT	8.0	5.66	
96年11月発売のソフト								
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	7.9714	8.0	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	8.5362	7.33	
389	1日	パップブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	—	6.0	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	—	6.0	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体/RAM同梱)	SNK	5800/6800	格闘ACT	8.2542	7.0	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネットコンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	—	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ 2	セガ	5800	S・RPG	8.0444	6.33	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	—	7.0	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	7.0	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	8.8636	6.66	
398	15日	風水先生	HAMLET(博報堂)	5800	SLG	—	6.33	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	—	6.66	
400	22日	IRON MAN/XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	6.33	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	5.33	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	—	6.33	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版	セガ	——	ACT	9.5227	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	6.33	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	9.0909	7.66	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	5.0	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	9.3727	8.66	銃
408	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	—	3.66	
409	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	—	6.66	
410	29日	サンダーフォースゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	—	—	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	—	6.0	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター/ロボトミー	5800	ACT	—	8.33	
413	29日	対局将棋 極Ⅱ	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	7.33	
414	29日	太閤立志伝Ⅱ	光栄	7800	SLG	—	6.66	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	—	6.66	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	9.3947	8.33	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	—	7.66	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	—	5.66	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ/EAV	5800	SHT	—	7.33	
421	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	SADA SOFT	3800	ETC	—	—	

No	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		96年12月発売ソフト						
422	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
424	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ブルーボーセラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE for SEGASATURN オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	7.7012	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	—	7.33	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	—	5.66	
429	6日	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	5800	PUZ	—	7.33	
430	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	—	6.33	
431	6日	世界の車窓から Ⅰ スイス編~アルプス登山鉄道の旅~	富士通	4800	ETC	—	—	
432	6日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	8.1818	6.33	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	—	7.0	マルチハンドル、アナログ、マルコン
434	6日	マジックカーペット(通常版/マルコン同梱版)	EAV	5800/7800	SHT	—	7.0	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	—	9.66	④
436	13日	実況おしゃべりパロディウス~forever with me~	コナミ	4800	SHT	—	8.0	
437	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	—	5.66	
438	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	—	4.33	
439	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	—	6.0	
440	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	マウス
441	13日	タクティクスオウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	—	7.66	
442	13日	ディスクワールド	メディアインターテイメント/HAMLET	5800	ADV	—	6.0	マウス
443	13日	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	セガ	5800	SHT	—	—	
444	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	—	5.66	
445	13日	メルティランサー~銀河少女警察2086~(通常版/限定版)	イマジニア	5800/8800	SLG	—	6.33	
446	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♥	ヒューマン	5800	SLG	—	6.33	18推
447	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	—	7.0	専用ROM
448	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	7.0	—	
449	20日	永世名人Ⅱ	コナミ	5300	TAB	—	6.0	
450	20日	m~君を伝えて~	ネクサスインターラクト	5800	SLG	—	5.33	
451	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	—	7.0	18推、②
452	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	—	7.0	
453	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	—	6.66	
454	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	—	5.33	
455	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネットコンピュータエンターテイメント	5800	ADV	—	4.66	
456	20日	NISSAN PRESENTSオーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	—	7.0	
457	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	—	5.0	マルコン
458	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	—	5.66	
459	20日	もうちや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	5.66	
460	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	—	9.33	

50音	タイトル	ソフトNo.
	タイタンウォーズ	239
	タクティクス オウガ	441
	ただいま惑星開拓中!	102
	TAMA	5
	誕生S~Debut~	277
	探偵神宮寺三郎~未完のルポ~	415
	DARKSEED	40
	ダークセイバー	334
	大運動会	439
	ダイダロス	18
	大砦(DAI-TORIDE)	282
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	130
	超兄貴~究極…男の逆襲~	228
つ	痛快!スロットシューティング	271
て	テーマパーク	144
	提督の決断Ⅱ	173
	鉄球 ~TRUE PINBALL~	236
	テトリスプラス	337
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	天地無用! 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用! 魎御理温泉湯けむりの旅	165
	天地を喰らうⅡ ~赤壁の戦い~	340
	Dの食卓	47
	ディスクワールド	442
	デイトナUSA	21
	デカスリート	287
	デジタルピンボール ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール~ラストグラディエーターズ~	36
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby(デストラクションダービー)	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	75
	Defcon5	263
	DX人生ゲーム	136
	DX日本特急旅行ゲーム	454
	でろ~んでろでろ	159
	伝説のオウガバトル	388
	電脳戦機バーチャロン	416
と	トーナメント・リーダー	326
	THOR~精霊王紀伝~	241
	峠KING THE SPIRITS	104
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	ときめき麻雀グラフィティ~年下の天使たち~	252
	ときめき麻雀パラダイス~恋のてんぱいビート~	91
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	ときめきメモリアル~forever with you~(デラックス版/スペシャル版)	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	TRY RUSH DEPPY	406
	同級生 if	312
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109

50音	タイトル	ソフトNo.
	首領蜂(ドンパチ)	245
な	NiGHTS(ナイツ)(セガマルチコントローラー同梱/ソフト単体)	284
	NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- 前1"闇の扉"	315
	NIGHTRUTH"Maria"	455
	ナイトストライカーS	272
	七つの秘館	233
に	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	456
	2度あることはサンドア~ル	232
	NINKU-忍空-~強気な奴等の大激突!~	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望 リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単体)	176
	ハイパーデュエル	432
	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	267
	ハットトリックヒーローS	128
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真~縛られた少女たちの見たものは?~	270
	バーチャコップ(銃同梱/ソフト単体)	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ウルフ・ホークフィールド~	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~影丸~	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~サラ・ブライアント~	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~舜帝~	160
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ジェフリー・マクワイルド~	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ジャッキー・ブライアント~	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~パイ・チェン~	106
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~結城晶~	105
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~ラウ・チェン~	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ~リオン・ラファール~	161
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	457
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャレーシング セガサターン	146
	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	ばくばくアニマル~世界飼育係選手権~	103
	爆れつハンター	243
	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	BATSUGUN	383
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	パズルボブル2X	299
	ぱっぱらぱおーん	116
	バッブブリーダー	389
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーン ツヴァイ	204
ひ	必殺!	280
	必殺パチンココレクション	156

50音	タイトル	ソフトNo.
	秀吉・信長セット	419
	日釣けの想い出+飯くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	131
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS~Various Emotion~	418
	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURTベースボール	305
	PDウルトラマンリンク	166
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	458
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	FIGHTERS MEGAMiX	460
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファンキー・ファンタジー	444
	FIST	408
	フィッシング甲子園	202
	FIFAサッカー'96	195
	風水先生	398
	フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス~	256
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	ブルーシード~奇稲田秘録伝~	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	Break Thru!	71
	ブレインデッド13	375
	ブレインバトルQ	197
	ぷよぷよ通	93
	プラドルDISK Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	421
	プリクラ大作戦	399
	プリンセスメーカー2	92
	プレイボーイカラオケVol.1	320
	プレイボーイカラオケVol.2	321
	プロ麻雀 極S	153
へ	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS~スタドラーに挑戦~	11
ほ	HAUTED CASINO	362
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	北斗の拳	147
	ホラーツアー	222
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	376
	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	306
	ポポイっとへべれけ	15
	ポリスノーツ	344
ま	麻雀海岸物語~麻雀狂時代 セクシーアイドル編~	52
	麻雀厳流島	17
	麻雀狂時代 コギャル放課後編(絶版)	154
	麻雀狂時代 Cebu Island'96	298
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	麻雀天使エンジェルリップス	225
	麻雀悟空・天竺	4

50音	タイトル	ソフトNo.
	麻雀同級生Special(プレミアムパック/ソフト単品)	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹 若草物語	364
	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION(限定品)	393
	マイティ ヒット~Mighty Hits~	379
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends~st.アンドリュー女学園編~	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジックカーペット(通常版/マルコン同梱版)	434
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	マスター・オブ・モンスターズ~ネオ ジェネレーションズ~	384
	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
み	MYST	2
め	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ麻雀編	365
	メタルファイター♡MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー~銀河少女警察2086~(通常版/限定版)	445
も	モータルコンバットⅡ完全版	227
	もうちや	459
	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	115
ゆ	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラングリッサーⅢ(スペシャルパッケージ)	380
	RAMPO	12
り	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	料理の鉄人~キッチンスタジアムツアー~	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
	LUNAR SILVER STAR STORY	385
る	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	Race Drivin'	51
	RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	107
	レイヤーセクション	66
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマンX3	246
	ROBO・PIT(ロボ・ピット)	167
わ	ワールドアドバンスド大戦略~鋼鉄の戦風~	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	WORLDCUP GOLF~IN ハイアット ドラドビーチ~	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	WIPEOUT(ワイプアウト)	292
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル／**マルコン**…セガマルチコントローラー／**ツイン**…ツインスティック／**ムービー**…ムービーカード
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／②、③などは2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	6,800円	セガ	SHT	銃
	27日	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	4,800円	セガ	QIZ	マルチ
	27日	テラ ファンタスティカ	5,800円	セガ	S・RPG	
	27日	グリッド ランナー	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	27日	だいな♡あいらん 予告編	2,300円	ゲーム アーツ	ADV	
	27日	水滸伝 天命の誓い	5,800円	光栄	SLG	
	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	3,800円	SADA SOFT	ETC	18推
	27日	実戦パチスロ必勝法！4	5,800円	サミー工業	ETC	
	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	6,800円	ハドソン	ADV	
	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	6,800円	バンダイ	ADV	
	27日	TETRIS S	4,800円	BPS	PUZ	
	27日	ファイヤープロレスリングS 6 MEN SCRAMBLE	6,500円	ヒューマン	SPT	
	31日	バーチャロン FOR SEGANET	2,800円	セガ	対戦ACT	モデム専用
	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ソフト単体)	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(RAM同梱)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 限定KOFダブルパック	9,800円	SNK	格闘ACT	KOF95+96+TARS+RAM
今冬	未定	スーパーパンコレクション	5,800円	カプコン	PUZ	
'97年1月	10日	ロードランナー エクストラ	4,800円	パトラ	A・PUZ	
	10日	スポット ゴーズトゥー ハリウッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	10日	DIGITAL DANCE MIX～安室奈美恵	2,800円	セガ	ETC	コンビニ専売
	10日	ロードランナー エクストラ	4,800円	パトラ	A・PUZ	
	10日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	4,980円	ポニーキャニオン	ETC	
	10日	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	5,800円	吉本興業	格闘ACT	
	14日	天外魔境 第四の黙示録	6,800円	ハドソン	RPG	②
	17日	NHL パワープレイ'96	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SPT	
	17日	ハイパー 3D ピンボール	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	TAB	
	17日	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	5,800円	エクシング	ADV	②
	17日	タイムギャル＆忍者ハヤテ	5,800円	エクゼコ・デベロップメント	ETC	
	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	5,800円	カプコン	ACT	
	17日	心霊呪殺師 太郎丸	5,800円	タイムワーナー インタラクティブ	ACT	
	17日	ブラストウィンド	5,800円	テクノソフト	SHT	
	17日	2TAX GOLD	5,000円	ヒューマン	ETC	
	24日	ダイナマイト刑事	5,800円	セガ	ACT	
	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	5,800円	セガ	RAC	X-BAND、ハンドル、マルコン、ケーブル
	24日	SUPER CASINO SPECIAL	5,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	マルチ
	24日	EVE burst error	7,800円	シーズウェア／イマジニア	ADV	18推、④
	24日	はいぱぁセキュリティーズS	6,800円	パック・イン・ソフト	SLG	
	24日	3Dベースボール ザ・メジャー	5,800円	BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス	SPT	
	24日	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	5,800円	ビクター／ビクターソフト	A・ADV	
	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	3,800円	SADA SOFT	ETC	
	31日	BUG TOO!!	5,800円	セガ	ACT・	
	31日	Fighting Illusion～K-1 GRANDPRIX～翔	5,800円	エクシング	格闘ACT	
	31日	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	31日	DIE HARD TRILOGY	5,800円	セガ	ETC	ハンドル、銃、マウス
	31日	ROOMMATE～井上涼子～	5,800円	データムポリスター	ETC	
	未定	クレイジーイワン	5,800円	ソフトバンク	SHT	
2月	7日	シミュレーション ズー（仮称）	5,800円	ソフトバンク	SLG	
	7日	ZAP／ SNOW BOARDING TRIX	5,800円	ポニーキャニオン	SPT	
	14日	★サクラ大戦 花組通信	4,800円	セガ	ETC	
	14日	天城紫苑	6,800円	クリップハウス	ADV	18推
	14日	だいな♡あいらん	6,800円	ゲーム アーツ	ADV	
	14日	クレオパトラフォーチュン	5,800円	タイトー	PUZ	
	14日	エレベーターアクションリターンズ	5,800円	ビング	A・SHT	
	21日	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	3,800円	セガ	SHT	
	21日	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
	21日	★三國志バリューセット	12,800円	光栄	SLG	
	21日	★信長の野望バリューセット	11,800円	光栄	SLG	
	21日	キューブバトラー	5,800円	YANOMAN GAMES	格闘PUZ	
	28日	☆SEGA AGES／メモリアルセレクション	4,800円	セガ	PUZ&ACT	
	28日	mr. BONES	6,800円	セガ	ACT	②
	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	5,800円	光栄	TAB	
	28日	パネルディアストーリー ケルンの大冒険	6,200円	翔泳社	RPG	
	28日	天地無用！ 連鎖必要	6,800円	パイオニアLDC	PUZ	
	下旬	コマンド＆コンカー	6,800円	セガ	SLG	
	下旬	プライマルレイジ	3,800円	ソフトバンク	格闘ACT	
	下旬	リターンファイアー	3,800円	ソフトバンク	SLG	
	下旬	★GAME-WARE Vol.4	未定	ゼネラル・エンタテイメント	ETC	
	未定	JAM エクストリーム	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	Space JAM（スペースジャム）	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	WWF In Your House	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	逆鱗弾	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	ウルフファング 空牙2001・SS	5,800円	エクシング	A・SHT	
	未定	☆蒼穹紅蓮隊	5,800円	EAV	SHT	
	未定	3Dウルトラピンボール	5,800円	シエラ・パイオニア	TAB	
	未定	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	6,800円	T&Eソフト	SLG	
	未定	アドヴァンスドV.G.（ジグソーパズル込み初回限定版）	9,800円	TGL	格闘ACT	
	未定	続ぐっすんおよよ	5,800円	バンプレスト	A・PUZ	
	未定	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	未定	DREAM SQUARE 雛形あきこ	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	重装機兵レイノス2	6,800円	メサイヤ	ACT	
	未定	ヴォイスステーション Part 1	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	未定	NIGHTRUTH VICE SELECTION ラジオドラマ編	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ETC	ムービー
	未定	MARICA～真実の世界～	未定	ビクター／ビクターソフト	RPG	
3月	7日	WORMS	5,800円	アイマックス	SLG	
	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	5,800円	コナミ	SHT	銃
	7日	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	4,800円	バンダイ	SHT	
	7日	オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～	6,800円	BMGビクター／HATNET	ADV	
	14日	優駿クラシックロード	5,800円	ビクター／ビクターソフト	SLG	
	28日	★パズルボブル3	5,800円	タイトー	PUZ	
	28日	スチームハーツ	未定	TGL	SHT	
	28日	ファーランドストーリー2（仮称）	未定	TGL	S・RPG	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ	12,800円	セガ/ESP/徳間書店インターメディア	ETC	
	上旬	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	9,800円	セガ/ESP/徳間書店インターメディア	ETC	
	上旬	SKULL FANG～空牙外伝～	5,800円	データイースト	SHT	
	上旬	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	下旬	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～	6,800円	データイースト	TAB	②
	下旬	機動戦士Zガンダム前編（仮称）	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	フィッシング甲子園Ⅱ	6,800円	キングレコード	SPT	
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	クォヴァディス 2～惑星強襲オヴァン・レイ～	6,800円	グラムス	SLG+RPG	
	未定	実戦パチンコ必勝法 TWIN	5,800円	サミー工業	ETC	
	未定	★SANKYO FF	5,800円	ティー イー エヌ研究所	周辺	
	未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	5,800円	ティー イー エヌ研究所	ETC	SANKYO FF対応
	未定	★マジカルホッパーズ	6,800円	バンダイ	ACT	
	未定	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	6,800円	バンダイビジュアル	ACT	
	未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
	未定	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	5,800円	メディアクエスト	S・RAC	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	6,800円	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	太平洋の嵐2	未定	イマジニア	SLG	
	未定	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	未定	コナミ	ETC	
	未定	神風拳	未定	ザウルス	格闘ACT	
	未定	WARA^2 WARS 激突／大軍団バトル	未定	翔泳社	SLG	
	未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4月	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	6,800円	ダイキ	麻雀	
	下旬	麻雀青天井(仮称)	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
	下旬	御意見無用—Anarchy in the NIPPON—(仮称)	5,800円	メディアミューズ	格闘ACT	
	未定	ブラック ドーン	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+SLG	
5月	9日	フリートークスタジオ〜マリの気ままなおしゃべり〜	5,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	ぷるるん!シェイプUPガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
7月	未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
8月	未定	幻の魚〔The Phantom Fish〕	未定	ソフトオフィス	SLG	
9月	未定	ファンズフォルム(仮)	未定	日本MMIテクノロジー	ADV	
春	未定	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	6,800円	セガ	ADV	
	未定	アイアンブラッド	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	THE CROW:CITY OF ANGELS(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	スーパーモトクロス チャンピオンシップ	5,800円	アクレイムジャパン	RAC	
	未定	ドラゴンハート	5,800円	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	ナイスショット	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	MAGIC:THE GATHERING(仮称)	5,800円	アクレイムジャパン	未定	
	未定	スノークィーン	4,800円	アリアドネメディア	ETC	
	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	6,800円	SNK	RPG	RAM
	未定	★実況パワフルプロ野球'96(仮称)	6,800円	コナミ	SPT	
	未定	☆ゲーム天国極楽パック	7,800円	ジャレコ	SHT	ビデオつき
	未定	エリア51	5,800円	ソフトバンク	SHT	銃
	未定	DOOM	5,800円	ソフトバンク	A・SHT	
	未定	ドラゴンマスターシルク	6,800円	データムポリスター	RPG	
	未定	デジタルアンジュー電脳天使SS—	5,800円	徳間書店インターメディア	ADV	
	未定	ボディー バイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜	5,800円	メディアクエスト	ACT	
	未定	★ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	未定	セガ	SLG	
	未定	★グレイテストナイン'97	未定	セガ	SPT	
	未定	スカイターゲット	未定	セガ	SHT	
	未定	★ビクトリーゴール'97	未定	セガ	SPT	
	未定	マンクスTT	未定	セガ	RAC	
	未定	新・海底軍艦〜鋼鉄の孤独〜	未定	アスキー	SLG	
	未定	デザエモン2(DEZA 2)	未定	アテナ	SHT	
	未定	メタルスラッグ	未定	SNK	A・SHT	
	未定	スレイヤーズ	未定	角川書店	S・RPG	
	未定	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	未定	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	エーベルージュ	未定	タカラ	SLG	
	未定	D-XHIRD	未定	タカラ	格闘ACT	
	未定	Jリーグ GO GO ゴール!(仮称)	未定	テクモ	SPT	マルチ
	未定	カオスシード	未定	ネバーランド カンパニー	SLG	
	未定	★落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	未定	パック・イン・ソフト	PUZ	
	未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	未定	マイクロキャビン	RPG	②
	未定	CROC!(仮称)	未定	メディアクエスト	A・ADV	
	未定	リアルサウンド(仮称)	未定	WARP	ETC	②
	未定	紫炎龍	未定	童	SHT	
夏	未定	★X-MEN VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	★ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1「虹色の青春」	未定	コナミ	ADV	マウス
	未定	タンク(仮称)	未定	BMGビクター/NMS	ACT	
	未定	スパイダー(仮称)	未定	BMGビクター/ボススタジオ	ACT	
	未定	レイヤーセクションII(仮称)	未定	メディアクエスト	SHT	
'97年	未定	RENSA—恋鎖—	5,800円	シグナルライト	PUZ	
	未定	怪盗セイント・テール	6,800円	トミー	ADV	
	未定	HERC'S ADVENTURES	5,800円	BPS	A・RPG	
	未定	メックウォーリア2	未定	アクティビジョン・ジャパン	ACT+SLG	
	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	フォトジェニック	未定	サンソフト	SLG	
	未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
	未定	シルエットミラージュ	未定	トレジャー	ACT	
	未定	FARADOON〜THE LEND of DRAGON CASTLE〜	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル	未定	ハドソン	SLG	
	未定	オリンピア 山佐 バーチャルパチスロII	未定	マップジャパン	ETC	
発売日未定	未定	BLAM! マシーンヘッド	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	テーマパーク2(仮称)	5,800円	EAV	SLG	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	エアーコマンダー	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	★エイナスファンタジーストーリーズ	5,800円	メディアワークス	RPG	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
	未定	ラストブロンクス 東京番外地	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	ファンタズム	未定	アウトリガー工房	ADV	⑧
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー	未定	アスク講談社	ADV	
	未定	ウェルカムハウス	未定	イマジニア	ADV	
	未定	ぱにっくちゃん	未定	イマジニア	ADV	
	未定	プロピンボール	未定	イマジニア	TAB	
	未定	ロッククライミングシミュレーション 未踏峰への挑戦 アルプス編・ヒマラヤ編	未定	ウイネット	SLG	
	未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	センチメンタル グラフティ	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	同級生2	未定	NECインターチャネル	ADV+SLG	18推、マウス
	未定	下級生	未定	エルフ	ADV	
	未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	
	未定	大戦略(仮称)	未定	OZクラブ	SLG	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	★スーパーアドベンチャー ロックマン Episode1「月の神殿」	未定	カプコン	ADV	
	未定	★スーパーアドベンチャー ロックマン Episode2「死闘!ワイリーナンバーズ」	未定	カプコン	ADV	
	未定	★スーパーアドベンチャー ロックマン Episode3「最後の戦い!!」	未定	カプコン	ADV	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX4	未定	カプコン	ACT	
	未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	ゲーム アーツ	RPG	
	未定	バーチャパーク〝THE FISH〟	未定	光栄	ETC	
	未定	ときめきミュージックCD2(仮称)	未定	コナミ	ETC	
	未定	わくわく7	未定	サンソフト	格闘ACT	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	魔法学園LUNAR!	未定	スタジオ アレックス	RPG	
	未定	東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	もってけたまご	未定	ナグザット	ACT	
	未定	My Dream〜オンエアが待てなくて〜	未定	日本クリエイト	SLG	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	未定	NETYOU	SLG	
	未定	大江戸ルネッサンス	未定	パック・イン・ソフト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクター/ビクターソフト	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクター/ビクターソフト	RPG	
	未定	ノバストーム	未定	ビクター/ビクターソフト	SHT	
	未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	スタートリング・オデッセイI ブルーエボリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

サタマガ編集部チェック!

サターン周辺の気になる情報をチェックするお馴染み“サタマガ編集部チェック!”。まずは新周辺機器発売のお知らせから。TEN研究所から3月発売予定の「SANKYO FEVER 実機シミュレーションS」の専用パチンコハンドルコントローラー「SANKYO FF」がソフトと同日に発売。さて次は「ときメモ」の超新作。12月21日に東京・六本木ヴェルファーレで行われたイベントでコナミの新アドベンチャー「ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜」が発表された。全3巻の予定でVol.1は夏発売予定。詳細は次号で掲載。サンソフトから発売予定の対戦格闘、「わくわく7」のサターン版画面をいよいよ次号で掲載予定。さらに、年明け第1報として、AM2研からまたまた最新作の発表がアーケードとサターンでありそう。今度のキーワードは“M”だっ!!

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字(1、2、3)を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 07 15

1 性別　男性　1　女性　2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は?　(8冊まで)

01 ファミ通
02 ファミマガWeekly
03 GAME WALKER
04 Vジャンプ
05 電撃王
06 電撃PlayStation
07 Hyperプレイステーション
08 じゅげむ
09 覇王マガジン
10 ゲーメスト
11 サターンファン
12 グレートセガサターンZ
13 サターンスーパー
14 TECH サターン通信
15 電撃セガEX
16 ハイパーサターン
17 サターン通信
18 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他(具体的に要望を)

7 XBAND通信対戦をやったことがありますか。

01 やったことがある
02 今後やってみるつもり(積極的)
03 やるかもしれない(消極的)
04 やるつもりはない
05 XBAND通信対戦を知らない

8 表1の今号の記事で内容が面白かった(よかった)ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で内容が面白くない(悪かった)ものを8つまであげてください。

10 表2からもっているハードをあげてください。　(8つまで)

11 表2から購入予定のハードをあげてください。　(8つまで)

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01 LANDMARK
02 データステーション
03 セガサターン読者レース
04 (特報)ファイターズメガミックス
05 (特報)機動戦士ガンダム外伝Ⅲ~裁かれし者~
06 (特報)ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
07 (特報)サムライスピリッツ武士道列伝
08 (特報)エネミー・ゼロ
09 (特報)天外魔境 第四の黙示録
10 (特報)新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
11 (特報)マジカルホッパーズ
12 (特報)マンクスTT
13 (特報)デイトナUSA
14 (特報)スカイターゲット
15 (特報)ダイナマイト刑事
16 (特報)サイバーボッツ
17 (特報)WORLD ADVANCED WAR 千年帝国の興亡
18 (特報)クォヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~
19 (特報)蒼穹紅蓮隊
20 (特報)落ちゲー・デザイナー 作ってポン/
21 (特報)クレオパトラフォーチュン
22 (特報)だいな♡あいらん
23 (特報)My Dream~オンエアが待てなくて~
24 NEW RELEASE TITLE
25 Readers' STATION
26 Hello// CAPCOM
27 SNK WORLD
28 攻略 Data Search/きゃんきゃんバニー・プルミエール2
29 攻略 Data Search/西暦1999 ファラオの復活
30 池袋サラのバーチャクラッシュ
31 ひらけ/情報玉手箱
32 セガプレス
33 「デジタルピンボール」ハイスコアラー養成講座 ネクロノミコニア
34 (COMMING SOON)グリッドランナー
35 (〃)テラ ファンタスティカ
36 (〃)D-XHIRD
37 (〃)トゥームレイダース
38 (〃)優駿クラシックロード
39 (〃)水滸伝 天命の誓い
40 (〃)天地無用/ 登校無用アニラジコレクション
41 (〃)ゼロヨンチャンプ DooZy-J
42 (〃)ブラストウインド
43 (〃)パネルティアストーリー
44 (〃)ゲゲゲの鬼太郎
45 (〃)銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
46 (〃)3Dベースボール・ザ・メジャー
47 (〃)スーパーカジノスペシャル
48 (〃)ロードランナー　エクストラ
49 (〃)テトリスS
50 (〃)実戦　パチスロ必勝法/4
51 (〃)ファンキーヘッドボクサーズ
52 (〃)ROOM MATE~井上涼子~
53 (〃)キューブバトラー
54 (COMPLETE GUIDE)バーチャコップ2
55 (〃)電脳戦機バーチャロン
56 (〃)サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
57 (〃)シャイニング・ザ・ホーリィアーク
58 (〃)実況/おしゃべりパロディウス
59 (〃)エアーズアドベンチャー
60 (〃)タクティクスオウガ
61 (〃)ファイヤープロレスリングS
62 レッドカンパニー酉の市通り//
63 Just Meet エ・ル・フ
64 ポリスノーツ誌上抽選会
65 (読者参加型企画)センチメンタル グラフティ
66 デ・ラ・ゲームウェア
67 LUNAR Express
68 AM1研だいなまいと/
69 AM3研Rush//
70 AM2研Express Neo
71 セガサターンソフトレビュー
72 次世代裏技リーグ
73 クリエイターズバンク

表2　ハードリスト

01 セガサターン(互換機含む)
02 メガドライブ(ワンダーメガを含む)
03 スーパー32X
04 プレイステーション
05 3DO(REAL、TRY)
06 M2(3DO64bit機)
07 PC-FX
08 スーパーファミコン
09 PCエンジンシリーズ
10 NEO・GEO(CDを含む)
11 ゲームギア
12 NINTENDO64
13 パソコン
14 ムービーカード(ビデオCDデコーダ)
15 フォトCDオペレーター
16 電子ブックオペレーター
17 セガマルチコントローラー
18 レーシングコントローラー
19 バーチャガン
20 アナログミッションスティック
21 ワイアレスパッド
22 新型バーチャスティック
23 バーチャスティックプロ
24 ツインスティック
25 セガサターンモデムセット

表3　ソフトリスト

001 アドヴァンストV.G.
002 ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
003 天城紫苑
004 EVE burst error
005 ウルフファング 空牙2001・SS
006 エイナスファンタジーストーリーズ
007 英雄志願 GAL ACT HEROISM
008 エーベルージュ
009 X-MEN VS. STREET FIGHTER
010 NHL パワープレイ'96
011 エレベーターアクションリターンズ
012 落ちゲー・デザイナー 作ってポン/
013 ガーディアンフォース
014 下級生
015 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者
016 機動戦士Zガンダム前編(仮称)
017 キューブバトラー
018 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX
019 銀河お嬢様伝説ユナ3 ライトニング・エンジェル
020 クォヴァディス2~惑星強襲オヴァン・レイ~
021 グランディア
022 GRANDRED
023 グリッド ランナー
024 クレイジーイワン
025 グレイテストナイン'97
026 クレオパトラフォーチュン
027 ゲームウェア Vol.4
028 ゲーム天国極楽パック
029 逆鱗弾
030 ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚
031 現代大戦略　Strikes(仮称)
032 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-(仮称)
033 コットン2
034 コマンド&コンカー
035 サイバーボッツ
036 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
037 サクラ大戦 花組通信
038 ZAP/ SNOW BOARDING TRIX
039 三國志バリューセット
040 紫炎龍
041 JAM エクストリーム
042 雀帝　バトルコスプレイヤー
043 重装機兵レイノス2
044 シルエットミラージュ
045 新・海底軍艦~鋼鉄の孤独~
046 真髄対局囲碁　碁仙人
047 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
048 ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1
049 真説サムライスピリッツ武士道烈伝
050 人造人間ハカイダー　ラストジャッジメント
051 心霊呪殺師　太郎丸
052 水滸伝 天命の誓い
053 SUPER CASINO SPECIAL
054 スカイターゲット
055 Space JAM (スペースジャム)
056 スポット ゴーズトゥー ハリウッド
057 3Dウルトラピンボール
058 3Dベースボール ザ・メジャー
059 スレイヤーズ
060 SEGA AGES/ファンタジーゾーン
061 SEGA AGES/メモリアルセレクション
062 SEGA AGES/廊下にイチダントアール
063 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
064 センチメンタル グラフティ
065 蒼穹紅蓮隊
066 卒業S
067 ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)
068 ダービースタリオン(仮称)
069 だいな♡あいらん
070 ダイナマイト刑事
071 DIE HARD TRILOGY
072 太平洋の嵐2
073 超時空要塞マクロス~愛・おぼえていますか~
074 超フラッピー
075 D-XHIRD
076 デイトナUSA　CIRCUIT EDITION
077 テーマパーク2(仮称)
078 デザエモン2(DEZA2)
079 デジタルアンジュ-電脳天使SS-
080 DIGITALDANCE MIX ~安室奈美恵
081 テラ ファンタスティカ
082 天外魔境　第四の黙示録
083 天地無用/　登校無用アニラジコレクション
084 天地無用/　連鎖必要
085 DOOM
086 TOMB RAIIDERS (トゥームレイダース)
087 同級生2
088 ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
089 ドラゴンナイト
090 ドラゴンマスターシルク
091 信長の野望バリューセット
092 バーチャファイター3
093 バーチャロン FOR SEGANET
094 HEART OF DARKNESS
095 はいぱぁセキュリティーズS
096 パズルボブル3
097 パネルティアストーリー ケルンの大冒険
098 BAROQUE
099 ビクトリーゴール'97
100 Fighting Illusion ~K-1GRANDPRIX~(仮)
101 ファイヤープロレスリングS 6MENSCRAMBLE
102 ファンキー・ヘッド・ボクサーズ
103 ファンタステップ
104 フェイクダウン
105 フォトジェニック
106 ふしぎの国のアンジェリーク
107 プライマルレイジ
108 ブラストウィンド
109 ブラック　ドーン
110 プラドルDISC データ編 レースクイーンF
111 フリートークスタジオ　~マリの気ままなおしゃべり~
112 フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
113 ぷるるん/シェイプUPガール(仮称)
114 ヘンリーエクスプローラーズ
115 ボイスアイドルマニアックス~プールバーストーリー~
116 ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
117 マーヴルスーパーヒーローズ
118 My Dream~オンエアが待てなくて~
119 マジカルホッパーズ
120 魔法学園LUNAR/
121 MARICA~真実の世界~
122 マンクスTT
123 mr.BONES
124 メタルスラッグ
125 メックウォーリア2
126 モンスターメーカー ~ホーリーダガー~
127 優駿クラシックロード
128 ラストブロンクス　東京番外地
129 リアルサウンド(仮称)
130 リターンファイアー
131 ROOMMATE ~井上涼子~
132 LUNAR ETERNAL BLUE
133 RAYMAN2
134 レイヤーセクションⅡ(仮称)
135 RENSA-恋鎖-
136 ロードランナー エクストラ
137 ロックマンX4
138 ロックマン8 メタルヒーローズ
139 ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes
140 わくわく7
141 WARA2 WARS 激突/大軍団バトル

グリッドランナー GridRunner

生か死か？ 命をかけた「鬼ごっこ」が今始まる!!

ハイパーチェイスアクションと名付けられた「グリッド ランナー」。主人公アクセルが異世界から脱出するため死の鬼ごっこに挑戦する。さぁ、逃げ切れるかな？

完成度 100%

メーカーから一言

シンプルな画面に騙されてプレイすると、ハイスピードで攻防で入れ替わるゲーム展開に思わず圧倒されちゃうこのゲーム。特に対戦はお勧め。システムや操作は簡単だし、結構お手軽に遊べます。ちょっと変わった対戦ゲームに興味ある人はぜひ楽しんでほしいな。

●ヴァージン インタラクティブ●発売中●5,800円
●ACT●2人プレイ可能●全年齢推奨

チェイスゲームのニューエイジ登場！

アクセルは暗黒世界の女王ヴォルガに捕らえられてしまう。そして、ヴォルガが支配する世界で、鬼ごっこをするはめに……。

「グリッド ランナー」は、迷路のように入り組んだグリッド（格子台）の上で、ヴォルガの部下と鬼ごっこを繰り広げるゲーム。ステージクリア条件は、グリッド上に点在する旗を規定数収集するだけ。しかし、オニになると旗を取ることはできない。敵の追従をかわしつつ、旗を集めよう！

コイツが暗黒世界の女王ヴォルガだ！ 最終ステージでは、彼女と戦うことになるぞ。

各ステージが始まる前には、モンスターのデータが表示される。モンスターによって、行動パターンが違うので、それぞれのステージで作戦を変えよう。

逃げつつフラッグを集めろ!!

画面説明

①マジックメーター：魔法を使うための力の残量。俗に言うマジックポイントである。使いきったとしても、一定時間で回復する。アイテムを取ることで回復スピードアップだ！

②アワーグラス獲得数：各ラウンドに必ず4つ落ちている砂時計の形をしたアイテム「アワーグラス」を取得した数。これは、ステージクリア後のボーナスラウンドのプレイ制限時間を伸ばしてくれる貴重なアイテムだぞ。

③④フラッグ獲得数：③がプレイヤーの取らなくてはならないフラッグ数と実際に取った数。④は敵のフラッグ規定数と獲得フラッグ数。

⑤矢印インジケーター：画面外にいる敵モンスターの方向を指し示す矢印。プレイヤーが、オニなら追いかけるために、そうでないなら、逃げるために利用しよう。

⑥オニマーク：プレイヤーキャラクターのアタマの上に、この×印がついている場合はオニ。早く敵にタッチして、フラッグ集めを開始しよう。矢印の方向にダッシュだ。

Grid Runner How to Play

①オニを決める

ラウンド開始直後はアクセルも敵もオニでない状態から始まる。敵より先に旗を獲得すると、続けて旗を集めることができる。断然、有利にゲームを進められるぞ。

ゲームがスタートした直後は、どちらも中立。素早くフラッグを取り、相手をオニにしてしまおう。

②フラッグを集めたら……

プレイヤーの旗の色は青。旗を取るにはふれるだけでOK。立ち止まることなく駆け抜けてしまおう。

③魔法を使おう

アクセルは6種類の魔法を使うことができる。どれもラウンドクリアに欠かせないものなので、使いどころを見極め、戦いを有利にしよう。ただし、敵も同じ魔法を使えることを覚えておくこと。

小さなブロック（橋）を造ることができる。クリアには、必要不可欠な魔法だ。

当てると敵のスピードが一時的に落ちる。撃ちながら走ることもできるぞ。また、トラップも破壊可能だ。

④オニになったら……

オニになったら、矢印を見て、素早く敵に体当たりをかまそう。早くしないと負けてしまうぞ！

オニとなってタッチすると、敵は少し離れた場所に飛ばされる。その間に旗を集めるんだ。

フラッグを集めたら YOU WIN

ボーナスラウンドでパワーアップ！

各ステージ、3ラウンドに勝利すると、ボーナスラウンドが待っている。時間内にボーナスグリッド上にあるアイテムを全部取るのだ。ボーナスゲームに成功すると、アクセルの基本性能が上がるぞ。

これが「アワーグラス」。ボーナス獲得のための重要アイテムだ。

テラ ファンタスティカ

待望の発売日！　テラへの旅の準備はＯＫ？

メーカーから一言

いよいよ「テラ ファンタスティカ」の発売です。この壮大な物語は国務会議で語られるストーリーに加えて、戦闘中の探索によって明らかになる数々のエピソードが、神話の謎を読み解く鍵となっています。様々な場所で探索を試してみてください。（開発チーム）

●セガ●発売中●5,800円
●タクティカルRPG●全年齢推奨

発売記念の攻略特集!! 初めてでも安心のおさらい講座つき！

ついに発売されたテラ ファンタスティカ。すでにプレイしている人もいるだろう。発売を祝し、今回は第二章までをご案内。システムの復習もしてみよう。

テラ　ファンタスティカは、戦術戦闘をはじめ育成や会話といった多くのシミュレーション要素を持っている。しかも、各要素の結果次第でその後の展開が刻々と変化していくのだ。物語は、魔物の国が人間の国を侵攻し始めたことから始まる。なぜ魔物は突然人々の国を襲い始めたのか。「無名神」と呼ばれる女神の像の化身である主人公は、失われた自分の記憶と共にその答えを探していくことになる。

ゲームの流れ

では復習に入ろう。まずは国務会議。物語の中心舞台であるマイス大公国の国政を決める場だ。ここでは多数決で物事が決められるので、意見を聞ける人数が限られている時は、誰を指名するかが重要となる。参加者の性格を把握し、賛否の意思を見極めよう。

スタート時は幼いマイスの君主も、時が経てば成長する。成長に影響を与えるのは、ときおり話をしに執務室を訪れる大公への、主人公の接し方。「武勇」「仁徳」「知性」、どの要素が伸びたかによって少年の性格は変化する。良い君主に育ててあげよう。

〝テラ〟では、指揮官１人と各種兵隊を組みあわせた「部隊」で戦闘を行う。編成で行うのは、どの指揮官にどの兵種を組ませるか、どんな装備をつけさせるか、という作業。戦いはすでに始まっている。自分で構想した戦術に合う部隊を作り、戦況を有利に導け！

編成が終わると進軍開始。作戦会議の場面となり、行軍中の各種イベントを進行させる他、進軍方向を表示した周辺地図が現される。作戦によっては地図上に幾つもの行先が表示されるが、その時どの進軍方向を選んだかによって、以後の展開は異なってくるぞ。

任務終了

戦闘

テラ～の戦いは、戦術マップ上で味方と敵が交互に部隊を動かすターン制。各部隊の攻撃範囲に敵が入った場合、拡大戦闘画面に切り替わり、迫力ある戦闘が始まる。

拡大戦闘で勝つためには……

●CP（コマンドポイント）
各部隊が１回の拡大戦闘で行動できる回数で、戦闘突入時のElanの値や攻撃方向によって増減する。多い方が当然おトク。

●Elan
CPの値と攻防能力を左右。戦闘突入時にElanが減少しているとCPの最大値が減ってしまう。

●突撃
Elanの消費は多いが威力抜群。攻撃後行軍の法になるのも、戦闘終了時の移動に生かせる。

●戦法
各部隊固有の陣形「戦法」は、戦闘を大きく左右する要素。目的に応じた戦法を使わないと絶対に不利だ。マップ上ではＡＰのみ、戦闘中だとＣＰとElan双方を消費するが、いつ戦法を変えるかは状況に応じて考えよう。

その他、攻撃方向も重要。後方・側面攻撃なら必ず先手がとれる上、敵のＣＰも少なくなるからだ。また、白兵戦の苦手な射撃兵には白兵を向かわせる、といった兵種の特徴も生かせ！

タクティカルマップの要点集

●AP（アクションポイント）
各部隊が１ターンで行動できる回数。残数には常に注意していよう！

●SP（ソルジャーポイント）
部隊の兵力。ＨＰにあたり、０になると指揮官が撤退または死亡する。

●Elan（部隊コンディション）
移動や戦闘などの行動を起こす度に減少する数値。魔法で最大約70%、休息で約20～40%回復可能。

マップに入ったら、まず全体を見渡して、探索場所と敵位置の確認を。この世界には「人間」「月」「太陽」の三種の瞳があり、各々見える物も異なるからすべての瞳を駆使しよう。

●癒しの場（回復ポイント）
この上で過ごすと、１ターン毎に最大でSP約300・MP約30が回復。

●視界効果
視界とは、各部隊が敵の詳しい情報を探れる範囲。範囲外の敵から不意打ちを受けないように注意しよう！

●指揮範囲
指揮官には階級があり、隊長階級の者が将軍以上の者の指揮範囲から離れると、次ターンでのＡＰが減る。

●探索
君主・元帥・将軍は、不審な場所の探索が可能。各種情報やアイテムが入手できるので、積極的に行おう。

第1章　戦場フローチャート

この章での分岐は、BCD又はBDCの２通り。前者のルートでは、Dにおいて中ボス２人＋部下達と戦わねばならないが、威力の高い武器が手に入る。後者では、Dで中ボス１人＋部下、Cで中ボス１人＋前者ルートより少し多めの部下と戦うだけですむが、武器は手に入らない。

ゴブリン王ガディング

闇夜にひそむ影

上陸拠点を叩け！

アイテム入手

第2章へ

ＡＢ間の作戦会議では、行商人フェリックスと出会い、アイテムを２つ入手する。

セーブはルート選択の後。各面の状況や物語が変わるので、決定は慎重にしよう。

選択次第では、登場人物達の思いを垣間みることもできる。時間があれば、両方プレイするのもいいかも。

国務会議　～戦いはすでに始まっている!!～

今回の議題は「主人公を元帥兼侍従武官長に任命するか否か」と「大公の出陣を許可するかどうか」。プレイヤーが意見を聞く相手を選べるのは元帥任命の時だけ。以下はその意見表だ。

Name	Answer
ダーマ・ダネー公爵	反対
ロシュ神官長	賛成
ヴィルジニー大法官	賛成
オリヴィエ大提督	反対
トリスタン官房長官	反対
アザン宰相	賛成

元帥任命は賛否に関わらず可決されるが、ここで反対者の比率が賛成者より多いと、大公の出陣が否決される。逆か同率なら可決となるぞ。

- 可決…大公（槍部隊）が参戦
- 否決…大公は戦闘に不参加

A　カンブレー特別演習

◆天候：晴れ

クリア条件　カロリーヌ将軍を倒せ

《出現敵部隊》

■……将軍（以下同じ）

指揮官	部隊	出現数
■〈カロリーヌ〉Lv3	槍兵	×1
ソードマンLv6	槍兵	×3

《探索場所》

○…探索場所　●…月の瞳　●…太陽の瞳　●…人間の瞳で探索可能

A	入手：一般情報。老人が現れ、この面にいる一時的な間だけ月or太陽の瞳になれるエキスをくれる（主人公に対してのみ。ジェラールでは不可）。
B	入手：神話関係の情報。通称「月精の小屋」から娘が１人現れて、古代から月精に伝わる詩を歌ってくれる。
C	入手：神話関係の情報。青年が１人いて、妖精の古い物語「始めの話」を主人公に話してくれる。

「ジェラール」「マルレーヌ」「ジニー」「プラット」参戦！

STORY

元帥に着任した主人公は、戦闘の仕方を確かめる為、部下達とともに演習を開始する。

先制攻撃をくらうと結構痛いので、射撃部隊を使うか、戦法を整えた白兵部隊で敵後方から攻めたい。負けるとカロリーヌに馬鹿にされてしまうぞ！

大公の育成～君ならどんな君主に育てる?～

大公の成長を示す各要素の特徴は、以下の通り。
武勇：武人としての勇ましさ。猛々しさの要素。
仁徳：広く人を愛する心。人々に慕われる要素。
知性：知力の高さ。経済や商業を重んじる要素。

主人公の行動	結果
やさしくなぐさめる	仁徳＋
きびしく勇気づける	武勇＋
静かにさとす	仁徳＋ 知性＋

第１～２章で入手可能なアイテム

アイテム名	効果	アイテム名	効果
あやしげな鉄兜★	白防＋７　射防＋３ 全ユニット装備可能	神秘の珠◆	魔防＋６ 全ユニット
憩いのマンドリン	士気＋５　魔防＋５ セルシェ専用（初期装備）	立ち去りし書	魔防＋８全ユニット（このアイテムのみ第２章で入手）
祈りの書◆	士気＋２　魔防＋４ プラット・マルレーヌ	とても目立つ旗★	指揮＋２　士気＋９　魔防ー５ 全ユニット射防ー15
乙女のイヤリング★	魔防＋15　白攻ー６　射攻ー６ ジニーを除く全女性ユニット	トライデント	白攻＋８　白防＋６　射防＋６ チューニー専用
鬼殺しの剣◆	白攻＋６　白防＋３ 主人公・ジェラール・ジニー	肉切り包丁	白攻＋７ 全ユニット
恩賜の剣	白攻＋12　白防＋ ８ 主人公・ジェラール・ジニー	不死鳥の剣	士気＋８　白攻＋８　白防＋16 大公専用（1章国務会議で入手）
奇怪な眼鏡	装備中、「月の瞳」になる。 全ユニット	古い軍旗◆	指揮＋１　白防＋３　射防＋３ 全ユニット
銀猫のマスク★	指揮ー１　魔防＋８　白防＋８ 全ユニット　射防＋９	掘り出し物の剣◆	白攻＋４　白防＋４ 主人公・ジェラール・ジニー
氷の赤子人形	魔防＋５ 全ユニット	由緒ある剣★	白攻＋７　白防＋５ 主人公・ジェラール・ジニー
極楽鳥のマント★	士気＋17　射防ー６ 全ユニット		

◆のついたアイテムはマイス軍初期装備。★は最初の作戦会議時、及びCのマップを探索した時に、ランダムで出現。

あのねあのね、なんか国む会ぎって、おんなじ人にくりかえしいけんを聞いてじかんをいっぱいつかっちゃっても、だめみたいなの～。はんたいのいけんの人になるべく声をかけない方がいいみたい。それと、大公でんかのセイカクが変わるといろいろあるみたい。いいひとになるといいね。

B ゴブリン王ガディング

クリア条件　敵将ガディングを倒せ

◆天候：晴れ

「トムリン」参戦！

《出現敵部隊》 ㊞…白兵部隊　㊇…人間の瞳

指揮官	部隊	出現数	取得EXP	特徴
■〈ガディング〉Lv4	ゴブリン	×1	―	㊞㊇
ゴブリンチーフLv1	ゴブリン	×9	+55	㊞㊇

A	戦場が変化する。見張り兵のトムリンが場所を教えてくれるので、そこを探索すれば、ゴブリンの造った堤防は壊れ、水路に水が流れて下流の敵を押し流してくれる。

探索して水路に水を流すとほとんどの敵が倒せるので大変楽。ただし、枯れた水路内に味方がいるときには堤を壊さないように。敵と一緒に流され、水路下流、ガディングが再び出現する場所のすぐ側に、ＡＰ０・Elan０の状態で流れ着いてしまうからだ。また、早く解きたければ、探索せずに直接ガディングを狙っても平気だぞ。

ONE POINT～戦闘～

1. 敵１体にはそれ以上の数の味方で攻めよう。2. 敵正面への攻撃は避けよう。3. 敵の情報を把握し、魔法など相手の苦手な攻撃方法で攻めよう。4. 敵のターンになったとき別方向から攻撃されにくいよう、敵と接したマスで戦おう。5. 敵が退却できないように、射撃前には白兵部隊を目標の後ろに配置して、敵が背を向けたらその部隊で攻撃したい。

C 闇夜にひそむ影

クリア条件　ルート共通　敵将を倒せ

◆天候：曇

《出現敵部隊》 ㊗…射撃部隊　㊊…月の瞳　㊙…魔法所持

指揮官	部隊	出現数	取得EXP	特徴
■〈イビルシェイドLv4〉	スカルダー	×1（1）	―	㊞㊊
■シャドウマスターLv4	バンシー	×2（3）	+87	㊗㊙㊊
シャドウLv1	バンシー	×6（6）	+60	㊗㊊
シャドウLv1	スカルダー	×4（4）	+80	㊞㊊
（ゴブリンチーフLv1）	ゴブリン	×3	+55	㊞㊇

（　）内はルートD-Cの時出現

シャドウマスターの魔法バブルバーンは強力。使わせる前に倒すように。また、敵将のいるマップ上方は坂や木が多く行動しづらいので相手が降りてくるのを待とう。

A	アイテムで月の瞳を得て探索すると、セルシェが参戦する。
B・C	入手：アイテム（出現内容はランダム）。

「セルシェ」参戦！

D 上陸拠点を叩け！

クリア条件　ルートC-D／敵将を倒せ　ルートD-C／敵将ガディングを倒せ

◆天候：ルートC-D／朝・霧　ルートD-C／夕・晴れ

《出現敵部隊》

指揮官	部隊	出現数	取得EXP	特徴
■〈ガディング〉Lv4	ゴブリン	×1	―	㊞㊇
■（〈イビルシェイド〉Lv4）	スカルダー	×1	―	㊞㊊
ゴブリンチーフLv1	ゴブリン	×9	+55	㊞㊇
（シャドウLv1）	バンシー	×4	+60	㊗㊊

ＣＤルートで行くといきなり受ける砲撃は、止めに行ってくれる者が現れるまでやまない。一発当たると80～140前後のダメージを受けるので、ＳＰには常に注意が必要。敵将は戦闘開始後すぐにマップ奥に退いてしまうから、行く手を遮るザコは、村近辺で気長に倒すか、マップ右・陸地際から大回りして避けて行こう。

A	入手：「氷の赤子人形」
B	入手：チューニー専用武器「トライデント」
C	入手：一般情報。村人から、沖の船に関する話が聞ける。
D	入手：肉切り包丁。チューニーと出会い、そして……。

私は身につけておりませんが、魔法は侮れない要素です。敵に対しては警戒を怠らずに魔法効果範囲を確認し、味方に対しては、癒しの場で常にＭＰを回復させておくことをお勧めします。Ｃのマップでは戦闘の激しい場所に癒しの場があるので、魔法を使用できる部隊をその上に配置したまま戦うのも１つの手ですね。

第2章 紹介

E 夢魔のゲーム

◆天候：亡者風

クリア条件 アレクシスに隣接して引き止めろ

《出現敵部隊》 ㊅…太陽の瞳

指揮官	部隊	出現数	取得EXP	特徴
■〈リディス〉Lv22	スカルダー	×1	+269	㊀㊂㊅
■シャドウマスターLv4	スカルダー	×3	+107	㊀㊂㊊
■シャドウマスターLv4	バンシー	×4	+87	㊁㊂㊊
シャドウLv1	スカルダー	×4	+80	㊀㊊
シャドウLv1	バンシー	×7	+60	㊁㊊

この章では、国務会議で「立ち去りし書」というアイテムが手に入る。マップ攻略も簡単で、主人公の突破口を他のユニットで追ってやるだけでいい。重要なのは、5ターン以内に大公の隣に主人公ユニットを配置させること。大公は、主人公が隣接して正気に戻してやるか、リディスを倒し、味方ユニットで門の近辺から内側まですべてを埋めてしまわない限り、5ターン目最後で「死の国の門」をくぐり、死んでしまうのだ。

ルーン名	アイテム名	特性	大公の能力値
金色の火のルーンA	アーイの衣	白防＋8 射防＋10	全員装備可、仁徳＋
白色の死のルーンI	イザラの鏡	魔防＋15	全員装備可、武勇＋
灰色の知識のルーンMH	メルの玉手箱	指揮＋1 AP－1 士気＋6 魔防＋12 白攻＋8 白防＋8 射攻＋8 射防＋8	全員装備可 知性＋

自軍ユニット 第1章～第2章

能力も特性も異なる様々なユニット達の特性をチェックして、自分の戦法や気風に合った部隊を編成するのもこのゲームの楽しみの1つだ。ここでは大まかなユニットの初期能力を掲載した。部隊と指揮官の間には「相性」が存在し、不適応な部隊編成では指揮官の能力値が発揮されずに攻撃力の低下などを招くこともあるが、何より自分らしい編成をして、ゲームをとことん楽しもう。

主人公
ストレンジャー
人間の瞳〈元帥〉

士気と通常防御値が高く不適応兵種もない。白兵部隊をつけて前線に置いてもいいし、攻撃力を高めるアイテムを装備すれば、士気と攻防力の低い射撃部隊を平均的能力の部隊にもできる。LV1。

アレクシス
チャイルド
人間の瞳〈君主〉

元の能力値は低い。APが部隊兵分しかないのも痛い。だが、大公専用武器・不死鳥の剣を装備できれば少しは補えるし、何といっても初期には数少ない探索可能な階級。ぜひ参戦させたい。

ジェラール
ファイター
人間の瞳〈将軍〉

キャラの背負う過去のためか士気が低め。通常防御値は高くSPも多いので、クラスチェンジ前は士気の高い白兵部隊か、射撃部隊なら士気アップのアイテムを。最初から経験値550を持つ。LV2。

マルレーヌ
プリーステス
月の瞳

防御および士気に対する修正値がなくSPも低いが、最大の魅力は魔法エナジーライト。APが移動力の高い兵種をつけ、Elan回復に奔走させよう。LVアップさせてMPを上げるのも吉。LV1。

ジニー
ファイター
人間の瞳

若い彼女は、防御力やSPの値は低いが士気が高い。生い立ちのせいか、女性向けアイテムが使えないのもご愛敬。士気の低い部隊をつけても頑張れるが、死にやすいので注意しよう。LV1。

プラット
エンチャンター
太陽の瞳

彼も修正値のある能力はほとんどない。だが、彼の攻撃魔法レインボウは、魔法防御力以外の要素（戦法など）では妨げられない。白兵部隊でも遠距離攻撃可能という部分が最大の利点か。LV1

トムリン
ホッパー
月の瞳

通常防御やSPはそこそこで、士気が低い。人間の兵種はすべて不適応になるが、不利さは感じない程度。だが、フロッグマン部隊なら水上戦闘が俄然楽になるぞ。初期経験値450を保持。LV1。

セルシェ
芸人
太陽の瞳

通常の防御力が高く、SPも多い。どの部隊をつけてもそれなりにいい感じだが、魔法防御の強いジャグラーをつけるのがやはり良さそうかも。初期経験値として500の経験値を持っている。LV3。

チューニー
ネレイド
人間の瞳

通常攻撃力が高く攻撃魔法のバブルバーンも使用する彼女は、水上戦闘むけ。他人種の部隊はすべて不適応。だが第2章は坂道ばかりなので人間部隊をつけよう。初期所持経験値は780、LVは3だ。

槍兵
白兵戦での攻防能力が高い。遠距離攻撃はできないが、「突撃」コマンドは大きな魅力。SPも多いので、前線へ出すなら序盤はこのユニットを活用しよう。

対射撃兵相手におすすめ

弓兵
士気が低く防御値も低い。白兵戦に持ち込まれると、あっという間にピンチに陥ったりもする。だが、遠方からの攻撃では、相手のSPを削り取る重要な部隊。

対白兵部隊におすすめ

軽騎兵
白兵・射撃ともに攻防能力は低い。だが両方の特性を兼ね備えたうえ、APが高いのがうれしい。敵を陽動したり斥候したりする役に活躍の予定。

偵察・陽動の第一人者

ジャグラー
射撃部隊。攻撃力は高くないが、魔法防御の能力が高いのが特徴。強力な魔法を使ってくる相手には、この部隊をぶつけよう。軽騎兵と同じくAPも高いぞ。

魔法を使う敵に対しておすすめ

フロッグマン
白兵部隊。防御力が高いので使いやすそうに見えるが、実際は敵にやられやすい。1ターンかかってでも、戦法をきちんと攻撃用に変更して戦わせた方が無難だ。

戦法をうまく使って活躍させよう

マーメイド
陸上では移動範囲が狭くて、後方に置いていきがちかも。しかし、実際は防御力があってSPも多い。チューニーがいればバブルバーンも使えて結構強いのだ！

水の上では一番の立役者

ジェラール将軍のひとくちメモ

戦況を味方側に引き寄せることも将たる者の務め。行動回数を増やして戦術の幅を広げ、戦さを有利に導くのだ！　その為にはまず移動の際に無駄な動きをしていないか考えよ。また、突撃する際はエナジーライトを使える者を側に置き、休息を繰り返す愚を犯すな。最後に秘策。編成時にAPの高い部隊を作成せよ！

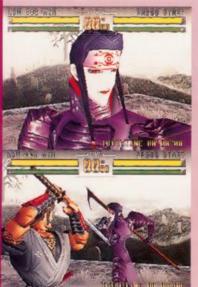
今回は、前回のヒロイン・カレンに続く、新キャラクター3人を紹介。キャラクターごとに練り込まれたバックストーリーなどにも注目してほしい。そして気になる音楽担当には超有名なあの人が！

完成度 50%

メーカーから一言
この物語は、ボゥイを中心に進みますが、続々と公開される新キャラたちも重要な運命を背負っているのです（独特な雰囲気を感じ取ってもらいたい！）。システム面も「ノンストップ・スピーディ・ダイナミック」を具体化するために組まれており、操作感は抜群です。

●タカラ●'97年春発売予定●価格未定
●3D格闘アクション

続々と公開される新キャラクター

D-XHIRD ディ・サードTM

死を司る堕天使

ルシファー　プロフィール
名前：ルシファー（LUCIFER）　性別：男
年齢：25?　国籍：不明（???）
業：死刑執行人
体格：長身、痩せ身、中性
髪型：長髪後ろ束ね、黒髪
特徴：女性と見まごうほどの美しい容姿に、氷のように冷たい表情を持つ。その闘いぶりは、優雅でありながら突如荒々しくなるといった、奇異で変則的なものである。
使用武器：大鎌
長柄の先に片刃で三日月型の鎌を付けた、まさしく死神の持つ鎌そのもの。相手を掻き切る、突き刺す、引っかけ引きずり込む、といった使い方ができる。主に両手で操る。

ルシファーは過去何百年と生きてきた、すべての秘密を知る、〝神と人の間に生まれた者〟である。この〝神と人の間に生まれる〟ということが意味するのは何か。それは、ボゥイと幼き頃殺されたボゥイの母、そしてボゥイと対峙する〝もう一人の少年〟と深く関わってくるのかもしれない……。

ルシファーは、この闘いに関わるすべての者に対し、死を宣告するために現れる。だがそれは、正義のためでもなければ、復讐のためでもなく、〝禁断の実験〟によって生まれ、死ぬことの許されない自分自身に対しての問いかけであるのかもしれない。堕天使は今、死を司るために舞い降りる……。

死刑執行人 ルシファー

ルシファーの魅力とは？

この女性と見紛う程の妖艶な容姿が、ルシファーの最大の魅力であろう。そして同時に最大の「謎」でもあると言える。それが何故なのかは、いずれ明らかにされるかもしれない……。

剣客 サンジュウロウ

サンジュウロウの魅力とは？

「柔」と「剛」の両方を兼ね備えた攻防を可能とする。一番の正統派キャラであるが、面白いことに『D-XHIRD』の世界において他キャラと比べると最も異彩を放つキャラとなるのだ。

復讐に生きる男

サンジュウロウ　プロフィール
名前：サンジュウロウ（SANJUROH）
年齢：38
国籍：日本（三河）
職業：剣客
体格：中型、中肉中背
髪型：長髪を後ろに流す
特徴：口は悪いが根は人情派。武士道を重んじる。その髪型、姿はまるで野武士を彷彿とさせる重厚さと無頼さを感じさせている。
使用武器：片刃太刀（日本刀）
大きく反りのある斬撃力を高めた？刀。刀身は70cmほど。人の腕を容易に斬り落とすほどの威力を持つ。斬る、突く、払う、投げるなどの様々な操作が可能。

サンジュウロウは、ある者を追い続けている。その者の名は〝サオトメ〟。サンジュウロウの愛する家族と門弟を皆殺しにした男である…。あの惨状は、サンジュウロウの脳裏から一時も忘れ去られることはなかった。家族と門弟の墓に花は添えられていない。〝サオトメ〟と呼ばれていた男を倒すまでは、弔いはせぬと誓ったのだ。そしてサンジュウロウは今日も名もなき道を行く。人との関わりで見せる優しさの中に哀しみを隠して…。今はただ〝復讐〟を成し遂げるために…。だが、サンジュウロウはまだ知らない。あの惨状に隠された真実が、自分の心を激しく打ち付けるのだということを……。

音楽担当はあの 葉山宏治氏！

以前のインタビューでやりたいと話していた、念願の格闘ゲームの音楽だけに、意気込みも十分とか。

「『D-XHIRD』には、派手でカッコイイBGMを入れたい！」と思い、以前『グランチェイサー』のときにご一緒した葉山宏治さんにお願いしました。初めてのテープが届いたとき、同封のお手紙に「今、私は、曲を作る頭が絶好調です」と書いてありました。そしてその通り、BGMの出来はまさに絶好調です。ゲームそのものはもちろん、ノリノリの葉山サウンドにもぜひ期待してください。
（『D-XHIRD』プロデューサー：株式会社ネクステック牧由尚）

正体不明のキーマン

シュナイダー　プロフィール
名前：シュナイダー（SCHNEIDER）
性別：男　年齢：32　国籍：ドイツ
職業：時空捜査官
体格：長身、引き締まった筋肉質
髪型：後ろ長し気味短髪、銀髪
特徴：格闘技に長けており、中でも棒術、体術においては、ダイナミックかつ破壊力のある怒濤の攻撃を見せる。また、その精かんな顔立ちからは、意志の強さと何事にも動じない冷静さが感じられる。
使用武器：カノンスタッフ
太めのクォータースタッフ。両端を叩きつけるようにして使うため、変幻自在な攻防が可能。ボゥイが使うカノンブレイドと同じように、〝カノン〟の名を冠する。

自称〝捜査官〟と名乗る正体不明の男。その行動からはまるで、この闘いに関わるすべての者たちの〝結末〟を知り得ているような雰囲気さえ感じられる。また、現代の科学では製造不可能な超武器、カノンブレイドとカノンスタッフをもたらしたのも、このシュナイダーだとされており、このストーリーにおいての重要な「鍵」を握る人物だと考えられているのだが……。

調査によれば、〝ここにいるシュナイダーなる人物と同一のデータを持った少年が、現在別の場所に存在している〟という…。少年は16歳。そして、ここにいるシュナイダーは32歳。これは何を意味するのだろうか。そう、シュナイダーは時空を超えて…。

シュナイダーの魅力とは？

その体型から連想できるように、かなりのスピーディかつパワフルな攻撃を可能とする。もしかすると最もまともなキャラかも。しかし彼はストーリーの〝裏側〟に関わる重要人物。彼の登場により〝別の〟ストーリーの存在が示唆できる。

時空捜査官 シュナイダー

アクション映画ばりのハイパー3Dアドベンチャー!!

行動の自由度が高く、インタラクティブ性が強いこのゲーム。今回は、冒険の舞台となる遺跡群にスポットを当てていく。リアルに描き込まれたグラフィックに注目！

メーカーから一言

でけたですよ「トゥームレイダース」。嬉しくて涙出てくるです。まさに"驚愕のノンストップアクションアドベンチャー"の名に恥じない、超強力な１本であります。後はもう皆様に遊んでいただけることを、スタッフ一同楽しみにしております。（宣伝 佐々木）

●ビクター／ビクターソフト●'97年1月24日発売●5,800円
●アクションアドベンチャー●1人プレイのみ●全年齢推奨

古代ロマンあふれる遺跡群が舞台!!

レイラ・クロフト
主人公、すなわちプレイヤーの分身。世界を股にかける女冒険家。様々な文化遺産を発掘し、その報酬で気楽な毎日を過ごす。

古代文明の謎が眠る遺跡群を、縦横無尽に探検できるというのが「トゥームレイダース」の大きな魅力だ。開発スタッフが古代文明に関する書物を読みまくったというだけあって、そのグラフィックはまさに「本物」。現実の遺跡を探索しているかのような錯覚すら抱かせるほどの出来ばえになっている。もちろん、自然を舞台にしたステージも、同様にリアル、かつ美しいぞ。

インカ

最初の冒険の舞台。この建物にたどり着くためには、滝や密林などの自然の難所を乗り越えなければならない。各遺跡は、それぞれ数ステージからなっており、ゲーム全体のボリュームは相当なもの。

エジプト

細かく描き込まれた壁画が印象的なエジプト遺跡。謎が多く、敵もこれまで以上に強力だ。あらゆるテクニックを駆使しなければ、クリアはおぼつかないだろう。ちなみにレイラの冒険は、この3カ所で終わり、というわけではない。ここエジプトを突破すると、第4の遺跡への道が……

ギリシア・ローマ

インカは自然を舞台にしたステージがメインだが、こちらは人工物中心。巨大ギロチンや落とし穴など、多彩なトラップが随所に仕掛けられている。美しい背景に見とれている余裕はないかも……。

多彩なシチュエーションでプレイヤーを試す

雪原
雪に覆われた山岳地帯。まさに自然の要害といえる。

遺跡
建造物の種類もいろいろ。この怪しげな像は一体!?

砂地
エジプトには、やはりこうした砂地が多いようだ。

滝
絶壁を流れ落ちる滝。ここのグラフィックは必見！

水中
泳いで移動しなければならないステージも多いのだ。

緑地
ジャングルや林など。植物の表現がリアルで美しい。

遺跡の中枢部にたどり着くためには、ジャングルや沼地など、多種多彩なフィールドを越えていかなければならない。様々な状況下での冒険を楽しめる、というわけだ。

コルトガバメント
レイラの初期装備。この銃で、猛獣どもを倒していく。

レイラを待ち受ける難関の数々!!

美しく荘厳な古代遺跡は、同時に危険きわまりない迷宮でもある。様々なトラップや、内部に住み着いた猛獣達が、容赦なく侵入者に襲いかかってくるのだ。これらを突破するためには、アクションテクニックは必須だが、それだけではダメ。身体と一緒に頭も使わなければ、次々と襲いくる自然の力に屈することになるはず。力だけで、この冒険を制することはできないのだ。

恐竜ほどのインパクトはないものの、危険な猛獣であることに違いはない。

インカの密林や遺跡の奥深くには、今も恐るべき力を持った恐竜が生き続けている……。

トリック

滝から落ちることによって、別のポイントに移動する。このように一見無謀ともいえる移動方法を使わなければならない場所もある。

壁に取り付けられたレバーを動かしてみると……。

別の場所で何かが動いた！　オーソドックスな仕掛けの1つ。もっと複雑なものも登場する!?

遺跡には、スイッチや秘密の通路などが数多く存在している。これらを見つけ出さなければ、先に進むことはできない。たっぷり用意された謎解きを楽しもう。

巨大な敵たち

雪原を走る狼。沼地に潜むワニ。そして、遺跡の奥深くに封じられた、常識はずれの怪物たち……。こうした敵達を倒さなければ、目的を達成することはできない。正面から戦っては勝ち目がないようなヤツが多いが、戦い方を工夫すれば……。

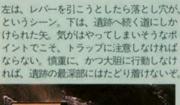
写真の恐竜以外に、人間の4倍近い巨体を持つものも。

ギリシアの宮殿の入り口に住んでいるライオン。その攻撃力はすさまじく、接近されてしまったら、まず確実に殺されるだろう。しかもタフで、拳銃程度ではなかなか死んでくれない。

獣よりも人間の方が優れているもの、それは知力。正面から勝てないなら、からめ手でいこう。

トラップ

遺跡といえば、やっぱりこれ。盗掘者を秘宝に近づけないようにするために、古代の人々は建造物に多彩な罠をしかけた。回避できなければ即あの世行き、という物騒なものも多い。抜けられるか!?

左は、レバーを引こうとしたら落とし穴が、というシーン。下は、遺跡へ続く道にしかけられた矢。気がはやってしまいそうなポイントでこそ、トラップに注意しなければならない。慎重に、かつ大胆に行動しなければ、遺跡の最深部にはたどり着けないぞ。

通路の奥から巨大な岩が転げ落ちてくる。映画のワンシーンを彷彿とさせるようなトラップだ。もちろん、つぶされてしまったら即死。迅速な判断と操作が要求される場面といえる。

英国生まれのテイストを楽しんでほしい

ダイナミックな演出と快適な操作性は英日合作のなせるワザ!?　開発現場の様子をディレクターの佐藤氏に聞いてみたぞ

ビクターソフト本部
制作グループ　ディレクター
佐藤　岳氏

セリフの日本語化、操作性の向上、キャスティングなど、日本向けのローカライズに携わる。

編集部■今回はプログラムなどの開発を、イギリスのコアデザイン社が担当されているとのことですが、仕事を進めるうえで難しかった点などはありますか？
佐藤■やはり言葉の問題ですね。デモムービーに限らず、今回はいろんなシーンで声優さんに声を入れてもらっているのですが、細かい部分はやはりこちらが調整しないとダメなんです。
編集部■佐藤さんが手取り足取り……。
佐藤■ええ。日本語の台本は私が書いているので、現地に何度も足を運んで、向こうのスタッフと打ち合わせしまして。となると当然、彼らもいろいろ訊いてくるんですよ。「この"〜だな"の"だな"って何だ？」とか。で、こっちもわからないので適当に「それは文末につけるんだよ」とか教えると、コアデザイン社内で「This is a pen ダナ」みたいに、変な英語がはやったりして(笑)……。
編集部■このゲームをプレイした印象として、ストーリーやムービーの演出とかは、いかにも洋ゲーといった雰囲気なのに、あまり大味な感じがしないんですね。
佐藤■3Dエンジン、映画的演出など、海外のゲームにはすばらしい点がいくつもあるんですが、そのまま日本に持ってきたのでは、ちょっと日本のユーザーの感覚とズレがある場合が多いんですよ。
編集部■今回は日本向けに調整した、と。
佐藤■そうです。やはり操作感覚とかは、日本のユーザーの方がデリケートなんです。逆に、オブジェクトとキャラの位置関係の判定などは、洋ゲーの方がシビアだったりします。
編集部■でも、遺跡の冒険、猛獣達との戦いといったテーマは、まさに洋ゲー。
佐藤■いかにも海外ゲームらしい、おいしい部分は自由に作ってもらってます。例えば、このゲームのキャラの動きはモーションキャプチャーじゃないんですよ。トビーという天才プログラマーが動きの1つ1つを打ち込んだんですが、もうワニのピチピチした動きなんか、芸術的なんですね。トビーに限らず、制作スタッフがそれぞれアーティストというか、高い次元を目指して作っているんです。

レイラたちを熱演する声優陣

デモムービーやプレイ中のセリフも映画顔負けの本作。声をあてているのは、緒方恵美さん、富沢美智恵さん、高木渉さん、笠原大さん、上田祐司さん、岡野浩介さん、石井康嗣さんといった方々だ。

お菓子持参の方もいたりして、とてもいい雰囲気の収録現場。

ターフにきらめく奇跡の末脚！

メーカーから一言

有馬記念が終わると、いよいよ年の瀬。急に実感が湧いてくる今日この頃。現在、開発スタッフはモーレツなスケジュールの中、のたうち回っております。そのかいもあって、ゲームの出来も素晴しいものになってまいりました。ご期待ください！　（宣伝佐々木）

●ビクターインタラクティブソフトウェア●競馬シミュレーション
●'97年3月発売予定●5,800円●全年齢推奨

ついにタイトルも正式決定となった「優駿クラシックロード」。有馬記念で大負けしたあなたも、サターンを売ったりせずに発売を待とう！

優駿クラシックロード

細部まで作り込まれた競馬SLGの決定版登場!!

サターン版「クラシックロード」のコンセプトは「実在の名馬との1年間の戦い」。3歳夏の時点から1年間、ライバル馬とクラシック戦線を戦っていく。要するに、過去10年間の中から好きな年を選んで、その年に走っていた実在の馬と戦うゲームなんだけど、これまでの競馬SLGよりもリアルに競馬の世界をシミュレートしているのが特徴だ。ポリゴンで描かれたレースシーンはもちろん、馬のデータや馬具の1つにいたるまで、実際の競馬に即した作りになっている。

オグリキャップとメジロアルダンの一騎打ち。伝説的な名馬との戦いを味わおう。

開発ディレクター小野氏インタビュー Vol. 2

競馬ゲームはこれでいいのか!?

ビクターソフト本部　制作グループ　ディレクター
小野研二氏

「最近は家に帰れればラッキー」というほど忙しい中、登場してくれた小野さん。自身も学生時代からの「CR」ファンだとか。

編集部■まずは現在の開発状況から。

小野■過去10年から1年を選び、実在の名馬と競う、という新コンセプトが今回のウリなんですけど、作ってみると想像以上にヘビーです。

編集部■馬のデータ入力とか？

小野■ええ。同じ馬でも年度によってパラメータは変わるので、のべで1000頭以上の馬を数値化しないと。

編集部■そもそも生き物を数値化するという作業がむずかしいですよね。

小野■パラメータの項目だけで何十項目ですから。しかも、ただ馬の知識を持っているだけでは、ゲームのプログラムには使えないんですよ。そこはもう職人的なセンスでやってもらってます。それは同時に、客観的であるはずのデータにプログラマーの主観が入り込むことになるんですけどね。そこはウチも「クラシックロード」シリーズで5年以上かけて蓄積してきたノウハウがありますから、バランスを取ってやってます。

編集部■そうした膨大なデータによる違いが、プレイヤーに伝わるかとなると、さらにむずかしいですね。

小野■本当に(笑)。ただ、このゲームの場合「ブリンカー(馬の視界を制限する板)を付けたら、気性パラメータをプラス2」みたいな作り方はしていません。ちゃんと「レース中、ブリンカー付きの馬は横にいる馬が見えない、だから気性が安定する」というように、現実の競馬と同様にパラメータが影響されるんです。

編集部■まじめに作りすぎですよ(笑)。

小野■いやーやっぱり「クラシックロード」を支えてきてくれたファンは、そこを評価してくれてるんで。でも僕自身「3」までは気楽に遊べていたんですが、「4」はかなりマニアックなものになってしまったと思うんです。シリーズものの宿命なのかもしれないんですけど、どんどん複雑にすればそれでいいのか？プレイ期間を50年から100年にすればいいのか？って、馬ゲーの方向に疑問を持ったんです。今回の「1年を選んでプレイする」というのは、それに対する1つの答え。で、コレがやってみるとけっこうおもしろんですよ(笑)。

「けっこうおもしろいッスよ」（小野氏談）

※画面写真は開発中のものです。

1年間のクラシック戦線

〜ゲームの流れを追う〜

競馬ファンも納得の作り込まれたディティールを持つ一方で、シナリオが1年ごとに区切られているため、初心者でも短い時間で手軽にプレイできるこのゲーム。今回はゲームの流れを簡単に追いかけつつ、前作までと比べて、飛躍的に向上した操作面なども紹介。もちろんマニア向けの情報もお伝えするぞ!

ニックス配合とインブリード

今回からは新たにニックス配合の概念が追加された。ニックスというのは、要するに血統の相性のこと。このゲームでは、血統の中に相性のいい組み合わせが何本あるか、という形でニックスが表現されるようになっている。また、インブリードも重要さを増している。近親交配はデメリットも多いが、最強馬を作るには不可欠だ。

ニックス
Hail to Reason × Roman
Hail to Reason × Ribot
Nasrullah × Princequillo

インブリードによって祖先の特徴を強調しよう。

ニックスをうまく使うことが、最強馬を作るポイントになることも……。

STEP 1 配合

まず、プレイヤーの名前を決めてゲームスタート。プレイする年度を選んだら、第1段階の馬選びに入る。決められた予算の中から、ドラフト方式で2頭の繁殖牝馬と、2頭の子馬を選択し、購入するのだ。その際、繁殖牝馬と配合する種牡馬も選ぶ。予算配分に注意して相手を決めよう。

繁殖牝馬を購入

プレイヤーが所持できる競争馬は全部で4頭。そのうち2頭は、繁殖牝馬と種牡馬の配合を自分で決められる自己生産馬だ。残りの2頭は、ランダムで配合が決められた市場の馬の中から選択することになる。

ビクターさん 所持金 10000

馬名	気	[illegible]	熟	ダ	価格
メジロオーロラ	良	長	中	△	1450
エイティトウショウ	中	中	中	○	1450
シャダイフライト	良	中	中	△	1300
エイプリルラン	中	長	中	△	1250
イットー	中	中	中	○	1000
ビクトリアクラウン	良	中	中	×	980
テスコパール	最	中	中	×	980
ラドンナリリー	良	中	中	△	920
インターグロリア	良	中	中	○	920
トウメイ	良	長	中	○	860

登場する種牡馬と繁殖牝馬は毎年変わる。馬の能力も変化するのだ。

距離適性、相性、インブリードなどを考えて配合を決めよう。

ローランプリンス 牝3 栗毛 未出走
次走 予定なし
腰のあたりがもっさりしている
5割方仕上がっている感じだ
疲れはほとんどない元気一杯だ
馬喰いは今ひとつ良くない
ソエをひどく痛がっている
脚が甘いところがある
かなり夏バテしている
お腹りは遣いづらい感じ

馬の特徴は調教メモを見ればわかる。レースで影響することも……。

パラメータの決定

馬の先天的な能力の決定には、血統が大きく影響する。でも、これまでの「クラシックロード」よりもランダム要素が強いため、血統が良いからといって必ず強い馬ができるとは限らない。配合を工夫すれば確実性は増すけどね。

STEP 2 調教

調教の目的は2つある。1つは馬の能力の向上で、もう1つは体調を調整すること。ウッドチップ(木くずを敷き詰めたコース)や坂路など、それぞれの効果に特徴を持つコースを使って、トレーニングを行おう。レース前には、とくにハードな追い切りを行い、仕上げをすることも大切だ。調教師に調教をまかせることもできるぞ。

実際の競馬と同じように、6種類のコースが使えるのだ。

馬の動作に注目

厩舎で馬の様子を見ることもできる。体調や気性などは、馬の動作によっても表現されている。芸が細かいのぅ……。

首を振ったりシッポを振ったりするのも、何かのサインかも。

馬具の効用について

馬具の効果は実際の競馬と同じ。ブリンカーをつけると左右の馬を気にしなくなるが、目の前の馬には大きく影響される。

馬具の選択

気性難は馬具で矯正できるが、デメリットが生じてしまうこともありうる。

STEP 3 レース

馬の調子が上がってきたら、いよいよレースへ出走だ。まずは、3歳の新馬戦というレースでデビューして、これに勝利すればより賞金の高い特別・重賞レースへとステップアップできる。そうやって実績を積んでいけば、ダービーや桜花賞のようなG1レースに出走することができるのだ。まずは、目先の新馬戦に集中しよう。

騎手の選択 7/2 2新潟1 3歳新馬戦 馬齢

騎手名	勝数・率	逃先差追	騎手名	勝数・率	逃先差追
整斗	132.196		湯高	113.168	
升沢	91.157		南	110.155	
小愛	85.197		川内	95.162	
田野	75.151		松幹	61.109	
海老沢	73.132		田震	60.126	
的場	55.107		村元	53.121	
然富	50.109		丘渡	44.110	
大崎	47.134		安田高	40.100	
海老正	43.121		田嶋良	37.114	
剛原行	37.97		土井	37.88	

騎手のパラメータは作戦別の勝利数で決められる。逃げで多く勝っていれば逃げの能力値が高くなる。

いよいよレースへ!

レース前には騎手に作戦を指示することができる。「大逃げ」とか「ため逃げ」のように、同じ「逃げ」でも細かい指示が可能だ。レースの展開をうまく読めば、馬が能力以上に走ることもあるぞ。

レースシーンはテレビの実況のような感じで展開する。迫力あるよ。

秘密の隠しモード

このゲームには隠しモードが2つ用意されている。1つは「スーパーホースモード」。過去の名馬が総登場する豪華なモードだ。しかもこのモードでは、自分の作った馬の子供を走らせることができるらしい。もう1つは「名脇役モード」といって、マチカネタンホイザのようなイマイチ君達が総登場するモードなのだ。でも、隠しモードの出し方は秘密なんだって。ちぇっ。

豪傑たちが活躍する奇想天外な活劇SLG登場!!

水滸伝
天命の誓い

「三國志」シリーズとはちょっと違った雰囲気の、中国が舞台の歴史SLGが登場。目指すは奸臣の退治だ!

メーカーから一言

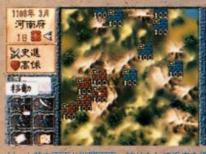
中国最大の悪漢（ピカレスク）小説といえば「水滸伝」! 登場人物はお尋ね者、女性キャラは悪女揃い、狩りをしては肉と毛皮を手に入れ、戦場では川に流される～。そんなステキな経験をしたい方、ふつーのSLGでは物足りない方にオススメ!　　(SP／矢澤)

●光栄●12月27日発売●5,800円●戦略シミュレーション
●全年齢推奨●1～7人プレイ

奸臣「高俅」を打倒するため、好漢たちが立ち上がる

「三國志」の時代から千年ほど経った中国は宋の時代。中国では奸臣「高俅」とその部下たちが悪政の限りを尽くしていた。それに対し108人もの好漢たちが梁山泊に集まり、世の中を正そうと活躍するありさまが描かれたのが、中国の伝奇小説「水滸伝」。『水滸伝』はそんな小説に基づいた、彼ら好漢たちの立場から打倒高俅を目指す戦略SLGだ。

プレイヤーは好漢の1人として、たいていが逃亡者の立場からゲームを開始する。高俅の手の届かない地方まで逃げおおせたらそこで旗揚げし、住民の共鳴を得られるよう、さまざまな奉仕活動をして国力を上げていく。目標を達成するためには大きな力が必要なのだ。

全部の国を統一する必要はなく、高俅を倒せばそれで晴れてゲーム終了。だがそれを果たすまでの道は長くそして険しい。最後の最後まで緊張した戦いが楽しめるぞ。

ゲーム基本画面と戦闘画面。狩りをして毛皮を得たり、戦闘で妖術が使えたりと、どこかしこに『水滸伝』独自の要素が含まれているのだ。

◉個性豊かな登場人物たちが配下になるゾ!◉

「水滸伝」のもう一方の主役～高俅

宋の国の悪徳高官。史実はともかく小説の『水滸伝』では徹底したワルとして描写されているため、「水滸伝」でもラストボス的な立場として登場となった。これでも要職につく国の役人のため、彼のいる国へ攻め込むためには皇帝の勅令が必要となる。

『水滸伝』のゲーム展開が一目で分かるチャート

START（逃亡の身）
→ ねぐらコマンドで根拠地を決める（一国の主に）
→ 国作り／領土拡張／人気獲得／人材集め／他勢力との同盟（打倒高俅の実力を得る）
→ 勅令を得る
→ 高俅のいる国へ攻め込む
→ 高俅を倒す
→ ENDING

他国に攻め込まれぬよう努力して国力を高めるのこと

打倒すべき高俅の周囲には多くの部下たちが万全の体制で待機しているので、元々逃亡者だったプレイヤーが成り代わる好漢たちがいきなり攻めても、勝つことは不可能。まずは辺境の地で国力を高めて兵力の補給体制を万全にし、一度や二度の敗北でも立ち直れるような力をつけねばならない。

自分たちの勢力下の国の力を高めるには、「治水」や「開墾」などの奉仕活動をするのが一番。国力が上がるだけでなく住民に喜ばれるので、一石二鳥だ。

国を発展させていると高俅たちにワイロを要求されることも。戦力に自信がないなら黙って払おう。悔しいが、後で取り戻せばいい。

ワイロを要求してくる部下。どこその国の官僚のようだ。

奉仕活動をすれば住民に喜ばれるし国力も上がる。さらに無頼漢（仲間になった武将たち）が経験を積み、能力が上がることもある。地道な努力が偉大な目標への第一歩となるぞ。

❖“人気”のパラメーターって？

好漢たちには「人気」のパラメーターが設定されていて、これが250に達しないと皇帝から「打倒高俅」の勅令がおりない。また、この値が低いと仲間になってくれない無頼漢も多いので、一刻でも早く上げることが必要となる。

人気は多くの国を所有したり、猛獣退治をすることで上がっていくぞ。

猛獣の一種、虎が現れ住民を苦しめている。奴を倒せば住民も喜んで人気も上がる。さっさと無頼漢を派遣して退治しよう。

無頼漢たちを集め有効に使うのこと

自分の手足となって働いてくれる無頼漢たちは、主に繁華街で声をかけて仲間にできる。好漢や無頼漢には、その相性（性格）を表す３つのパラメーターが存在し、それぞれの値が自分（＝好漢）より低い無頼漢ほど、仲間になりやすい。戦いに奉仕活動にと縦横無尽に活躍してもらうのだから、頼りになる奴を仲間にしたいもの。

町には雑貨店などの他に、無頼漢が集う繁華街もある。ここでスカウトするのだ。

無頼漢が仲間になってくれるか占い師に占ってもらう。彼なら大丈夫そうだな。

声をかけると、素直に仲間になってくれたぞ。たとえ彼が凡将でも、嬉しい瞬間だ。

性格は「忠義」「仁愛」「勇気」で表される

クモンリュウ 九紋竜	忠誠 一	年 21	性		
シシン 史進	船 一	操舵 一			
テンビセイ 天微星	体力 60	体限 100	小者 80		
	腕力 92	腕経 51	忠義 74		
	技量 80	技経 11	仁愛 69		
好漢	知力 43	知経 0	勇気 95		

すべての好漢・無頼漢にはその性格を表す３つの値がある。仲間にする時の相性を表す他に、各種命令を実行した時の成果も違ってくる。

弓矢や妖術を使いこなし上手に戦うのこと

「水滸伝」では城の効力が意外に高く、ただ力攻めしたのでは戦いに勝利するのは難しい。遠くから一方的に攻撃を行える「弓矢」や、自分の周囲にいる複数の敵に大ダメージを与える「妖術」を用い、効果的に敵戦力をそいでいかねばならない。

他にも、船を持っていないと河を渡れなかったり、武将同士の一騎討ちがあったりと、変化に富んだ戦いを満喫できるぞ。

戦闘画面。無頼漢一人が一コマになる。表示されているのは部下の兵士の数だ。

一方的な攻撃～弓矢

「技量」の能力が60以上ある無頼漢は、弓矢で離れた所にいる敵を攻撃できる。城内にいる敵にも射て、非常に効果的だ。時には敵の体力を減らすこともあるぞ。

戦況も一変？～妖術

雷を呼び、そのエネルギーを敵に投げ込む妖術。曇の時に、「知力」が80以上の無頼漢しか実行できない攻撃方法。だがその効果は抜群で、戦況を変え得る威力がある。

天地無用! 連鎖必要

あの天地無用が今度は落ちモノパズルになってサターンにかえってきた！　キャラクターの個性に合わせた多彩なアクションと派手な必殺技が見た目にも楽しいパズルゲームだ!!

完成度 45%

メーカーから一言

ついに出ました天地の落ちモノパズル。「天地無用！」の生みの親のパイオニアLDCが作るからには中途半端なモノは作りませんぜ。気楽に楽しく遊べるゲームをめざしてスタッフみんなで愛を込めて制作中です。期待していて待っていてね☆

●パイオニアLDC●'97年２月28日発売予定●6,800円
●落ちモノパズル●全年齢推奨●２人対戦プレイ可能

天地とのデュエットをかけてパズルで勝負！

ある日、天才科学者、鷲羽の研究室でカラオケ大会を開いていた天地達。しかし途中からマイクの取り合い合戦になってしまう。そこで事態収集のため鷲羽がひらめいた方法は、パズルゲームで決着をつけるというものだった！

天地キャラが集まればお約束の大騒ぎ！　パズルで決着をつけろ！

みみゃ!!
（訳：オイラも出てる!!）

ややっ!?　ブロックが水に浮いている!?

ルールは簡単、たて、横、斜めに同じ色のブロックを３個以上並べて消せばOK！　連鎖消しをすれば相手のエリア内に「ブクブク水」と呼ばれる水を送り込むことができるのだ。水が入ってくると大変なことになる。まず通常のようにブロックが下に落ちず、水に浮いてしまう。ただし、錨ブロックと呼ばれるおもしを乗せてやれば沈んでいくが、水の中にあるブロックは消えないのだ。ハート型の回復ブロックを消すと、２～３段分の水を引かせることができる。

連鎖を組めば、どんどん「ブクブク水」を相手に送り込めるぞ！

ブロックが上に積み上がったり、水がいっぱいにになったら負け。

モードもいろいろ！好きなのを選んでね！

ゲームモードは３つ。ストーリーモードは天地無用おなじみのキャラによるカラオケマイク争奪戦。エンディングは選んだキャラが熱唱するマルチエンディング。フリーモードは自分の選んだキャラと、好きな対戦相手を選んで自由に遊ぶことができる。もちろん２Ｐ対戦も可能だ。

ストーリーモードのエンディングでは実際にマイキャラが歌ってくれるらしいぞ。

やはりこの２人が騒ぎの発端。天地とのデュエットを争ううちに、他のキャラも歌うと騒ぎだす。

ブロックの種類もこんなにあるよ！

万素ブロック
２個１組で落ちてくる攻撃用ブロック。同じ色を３つ以上並べることにより消すことができる。

ハートブロック
３つ以上並べて消すと、送り込まれたブクブク水を引かせることができる。このブロックが沈んじゃうとピンチ！

魎皇鬼ブロック
ゲーム中に３回並べて消すと、各キャラクターがそれぞれ持つ必殺技が発動する。連鎖に組み込めば効果絶大だ。

錨ブロック
水に浮いているブロックの上に置くと、そのブロックを沈めることができる。ただし水の中のブロックは消えないぞ。

Zero4 Champ DooZy-J Type-R

発売までのカウントダウンいよいよ開始!!

レースゲームは数あれど、400メートルの直線を疾走する「ゼロヨン」を、ここまで本格的に扱ったゲームはない。だが、ストーリーモードでは、マシンのチューナーである女性達とうまくつき合う「恋愛シミュレーション」の要素も取り込まれているのだ。

完成度 70%

メーカーから一言

マスター直前1カ月を切って、忙しさ当社前年度比120%増量中!登場人物124人。あいつどこ行った? こいつどこに置くんだっけ? 罵声飛び交う中、ミニゲームとレースをストーリーに合体中。とにかくシッチャカメッチャカの中、今年も暮れる。ゴ〜ン。

●メディアリング●'97年3月発売予定●価格未定
●レース●18歳以上推奨

楽しさてんこ盛りのレースゲームなり!

いよいよ制作にも拍車がかかってきた「ゼロヨンチャンプDOOZ-J Type-R」(略して04DJ)。直線でコンマ数秒を争うゼロヨンのレースゲームなのだが、その内容はてんこ盛り。メインとなるストーリーモードでは、主人公のパートナーとなるチューナーの女性とうまく付き合ってポイントを上げつつ、アルバイト(ミニゲーム)でお金を稼ぎ、マシンをパワーアップ。ゼロヨンの王者になるのが目的なのだ。

ストーリーモードは、お金を稼いで次々登場する女性とうまく付き合い、全米チャンプを目指す。

レースあり
恋愛あり
ミニゲームあり!!

レースは直線でのタイムを競うので、操作はアクセルとシフトのアップダウンのみ。しかし、シフトテクニックが重要となっており、他のレースゲームとは一線を画している。

ところでゼロヨンチャンプってどんなゲーム!?

ゼロヨンチャンプシリーズは、PCエンジンから延々と続いているソフトで、これまでPCエンジンで2作(2作とも、初代ゼロヨンチャンプの物語)、スーパーファミコンで2作(PCエンジン版と物語がリンクしており、2代目ゼロヨンチャンプと初代が戦う!!)制作されている。どの作品もストーリーモードのシナリオが非常に良くできているのが特徴。レース部分のシステムも初期作品からほとんど変化なく、完成されたもの。そして、今回の04DJはシリーズ5作品目となるのだ。

ゼロヨンチャンプRR

スーパーファミコン版の第1作目。赤沢という浪人生が主人公。かなりのお調子者でした。

ゼロヨンチャンプRR-Z

一時期落ちぶれた赤沢が心気一転し、復活してチャンプと再戦するまでを描いた続編。凄いぞ!!

お金を稼ぐアルバイトはミニゲーム。だが、中には本格派顔負けのRPGなどもある。

ここで紹介する女性達は、主人公の乗るマシンをセッティングするチューナーだ。主人公は、彼女達から１人を選んで（後に再選択もあり）マシンをセッティングしてもらうことになる。しかし、それぞれ得意分野があるので良い所を伸ばすためにも、彼女達と仲良くなろう。

プレイヤーの分身となる主人公、新城翔。

幼いころ母親をなくすも、いつも陽気なウェンディ。

16歳にして大学助教授という天才少女、エレミー。

コンピュータエンジニアの父を持つ。翔の心強い相棒、梶原なつき。

バンドのボーカリストでプロ志望。チューンもこなすラリィ。

名門自動車会社の社長令嬢。スタイルバツグンのベルジェ。

車両兵器技術に長けている、一見地味なメカ少女キューラー。

有名なFIドライバーの愛娘ラフィー。まだ幼いが、チューニングの腕はプロ級。

空間デザイナー志望で、空洞力学に造詣が深いポニィ。

主人公のパートナーをつとめる８人の美女!!

プロローグを大公開!! 主人公はこうしてゼロヨンを目差す!!

バイクで峠を攻める主人公に迫る、もう１台のバイク。２台は激しいバトルの末、お互いに顔を見せる……といった場面から始まるストーリーモード。主人公は、バトルで出会った女性「梶原なつき」に共鳴し、自分の心にくすぶる何かを求めて単身アメリカへと渡る。そして、主人公はそこで様々な人々と出会い、ゼロヨンのチャンピオンを目指すのだ。

ゲームは、まず最初にマシンのチューナーとなるパートナーを探す所から始まる。そしてマシンを購入し、チューンを施してレースへ参加していく。果してチャンピオンになれるのか？

いつものように峠を攻め込む主人公のバイクへ、赤い謎のバイクが挑戦してくる。お互いに牽制し合うが、主人公がなんとか勝つ。

なつきとの出会い

峠の上で出会う２人。梶原なつきと名乗る彼女との出会いが、主人公を変えてゆく。

そしてアメリカへ…

梶原なつきの言葉通り、とりあえずアメリカへ渡ってしまった主人公。しかし、空港で美女に見とれたり、ホテルのボーイに間違った英語を使うなど前途多難。そんな中で、主人公はサーキットで働く梶原なつきと再会する。彼女もゼロヨンのために渡米していたのだ。さて、これからどうなる!?

ゼロヨンチャンプ定番のミニゲーム……実はこんなに!!

ゲーム中では、アルバイトやイベントの発生でミニゲームがプレイできる。このミニゲームでお金を稼いで、マシンやパーツを購入しよう。ミニゲームの数は実に多彩。このミニゲームの豊富さが、レース以外のもうひとつの魅力だ。

アルバイトでお金を稼ぐ。画面では、もういらないくらいお金あるけど……。

モリを投げて、海底の魚を取る漁ゲームだ。宝箱をしとめれば、大金が!?

ストリートバスケ勝負。時には、ゴールリングが上下に動いたりするぞ。

何故か、クイズイベントに参加することも。出題者が、ファイヤーなんですけど。

ここに紹介するのは、主人公のライバルとなるドライバーや、ある場所で出会う人物。彼らの存在が、ゲームにどう影響してくるのかはまだ謎が多いが、その個性はわき役とはいえないほど。よく見れば、カジノのディーラーらしき人やテレビレポーター、カンフーの達人みたいなキャラもいる。

すべてにおいてミスのない安定した走りが特徴のライバル、ミハエル。

テレビのレポーターらしいジニー。どこで登場するかは謎だ。主人公にインタビュー？

カジノの凄腕ディーラー、ステファニー。主人公とギャンブルで勝負するのか!?

見た限りでは、日系人のような女の子。でも、ロザリアという名前のれっきとした外国人。

シフトワーク、アクセルワークともにそつなくこなすジョン。スマートなライバル。

どこかで見たようなコスチュームのリンリン。ってことは、中華街かどこかで出会うのか？

ラテンの血を引く熱血漢のファーロ。勢いのあるドライビングが身上。確かに顔も濃いが……。

他にも個性的なキャラクターが多数登場!!

レース部分も完璧!!
ゲームのメインはあくまでゼロヨン!?

マシンのチューニングは、パーツ交換とシャーシチューンの２種類。パーツはショップで購入、シャーシのチューニングはパートナーの女性に頼むことに。だが、彼女達の腕は主人公と同じまだ発展途上。ゲームを進め、彼女達と仲良くなるにつれて、腕も上がっていくのだ。

シフトUPがメインなり!!

左右の操作などはなく、十字キーとボタンでシフトアップしてゆくだけ。簡単に思えるけど、タイムを縮めるには並々ならぬ努力が必要となるぞ。

パーツ購入

バイトなどでお金を稼いだら、チューンショップでお買物。性能の高いパーツは、それだけ高額だ。

チューンUP

パーツセットとシャーシチューンでマシンを性能アップしていこう。パートナーの腕も重要。

草レースで腕だめし!!

埠頭や街中などで行われる草レースで腕だめし。草といっても、みんなけっこう強かったりする。

本戦でランクUP!!

そして、サーキットで本選に参加。A～EまであるランクのN中で順位を挙げていくのだ。

アメリカではメジャーな腕相撲選手権。勝ち抜けば、それだけ賞金が増えるぞ。

入賞しそうな馬を選ぶ、トトカルチョ。馬の他に、カーレースタイプがあるぞ。

カジノでスロット。他には、キノやブラックジャックなども用意されている。

シリーズ定版のRPG。新作が出るごとに壮大なシロモノになってゆく。凄すぎる!

猛き風、今解き放たれん!!

全世界的核戦争から数百年後。辛くも生き延びたシェルター「ノア」の人々を、新たなる脅威が襲った。地核からの侵攻者「GORN(ゴーン)」。圧倒的戦力を持ち侵略を行うGORNに対し、ノアの人々は最期の望み「超戦士キョウ」と2体の超戦闘体「野生の風」をコールドスリープから復活させる。2人の超戦士はノアの民を救うべく、今旅立つ……。

完成度 100%

メーカーから一言

発売日が12月から1月に変更になってしまい、申し訳ありません。テクノソフト久々の縦シューティングということで肩に力が入り過ぎたようです(笑)。追伸:シューティングラッシュキャンペーンのCDは、全く新しく作ったもの。マニア必聴だ。 (広報・T)

●テクノソフト●1月17日発売●5,800円●シューティング
●2人同時プレイあり●全年齢推奨●

烈風

1P機。戦闘本能のみで行動する人工生命体「超戦士キョウ」によって操縦される。通常の人間では操縦不可能。

疾風

2P機。もう1体の人工生命体「フォーン」が操る機体。彼女はキョウとは違い人間的な自我を持っている。

ショットの使い分けが戦局を左右する

NORMAL SHOT

Aボタンを押しっぱなしにするこで発射される通常弾。直進する威力のある弾を撃つ。障害物に沿って移動する能力を持っている。

HOMING SHOT

Aボタン連打(またはBボタン)で発射。威力は低いが、敵を追尾する能力を持つ。横や後ろから敵が出現した場合に有効なショット。

新機軸が盛り込まれたゲームシステム

SWITCH

ステージの各所には"スイッチ"が設置されている。このスイッチを自機で押すことによって、ルートの選択やアイテムの入手、トラップの解除といった、さまざまな仕掛けを発動させることができる。使い方によってはゲームの難易度を左右するフィーチャーだ。

ITEM THUNDER

パワーアップアイテムを取得することによって、自機を取り囲む雷状エネルギー「アイテムサンダー」が発射される。この状態では一定時間自機は無敵状態となり、突進攻撃が可能となる。

SHILD BALL

敵弾を防ぐ護衛オプション。一定量のダメージを受けると破壊される。常に自機の移動方向と反対側に位置する。

BOMB

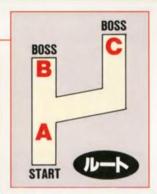
Cボタンを押すことで発動される。敵に大ダメージを与えると同時に、発動直後から一定時間自機が無敵になる。

ULTIMATE DESTROYER GORN

核を凌ぐ

最強兵器 KYO ULTIMATE DESTROYER

STAGE 1 IRON SKYSCRAPER

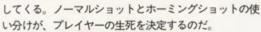
眼下に雲海を望む、遥か高空を突き進む。ファーストステージなだけあって敵の攻撃は甘めだ。まずは自機の操作（特にショットの使い分け）に慣れておくのがいいだろう。ステージも後半に差し掛かるとルートの分岐点が登場する。その先には強力なボスが……。

直進ルート時に登場するボス。胴体左右から出現する物体には注意が必要。自機と同一横ラインに来たとき左右にレーザーを発射する。

スイッチを押し、ルートを右にとった場合のボス。戦闘開始と同時に激しい勢いで弾をバラまいてくる。正面に居続けることは非常に危険。

STAGE 2 CITY OF NIGHT

BOSS BOSS
B C
A
ルート START

摩天楼が立ち並ぶ街を見下ろしながらの夜間戦闘。このステージ2では、ステージ序盤でルートの選択を迫られることとなる。ボスまでの距離は、どちょらもほぼ一緒だ。写真Aの位置では中ボスクラスの敵が次々と出現

してくる。ノーマルショットとホーミングショットの使い分けが、プレイヤーの生死を決定するのだ。

左ルートのボス。巨大な陸上戦兵器。自機をカーソルでロックオンして誘導ミサイルを撃ってくる。

直進ルートのボスである巨大要塞。4機の砲台から弾を連射してくるのに加え、多彩な攻撃方法を持つオプションを装備する。

ステージ中に任意で分岐を選択

前のページで紹介したとおり、この「ブラストウインド」では、ステージ中のスイッチを押すことによってルートの分岐をプレイヤーが任意に選択することが可能だ。さらに、ルートの選択によっては、ステージの攻略方法や難易度が大きく変化することとなる。ここでは、ルートごとの様子を紹介する。攻略する際の参考にしてほしい。

STAGE 3 ATRANTISS

緑の森の遥か上空での戦い。ステージがスタートした直後にルート選択用のスイッチがある（写真A）。直進ルートを選んだ場合は今までのステージと変わりないが、スイッチを押して右ルートを選択した場合は、中ボスとの戦闘後、すぐにボス戦へと突入する。どちらのルートを選んだ場合でも、非常に障害物が多いので、挟まれないよう注意が必要だ。

この地点では中ボスが続々出現する。周りに砲台も設置されているので、どちらか一方を優先して破壊せよ。

ステージ3のボス。羽状のパーツが付いたらレーザーを発射する前兆。自機を正面に。

ステージ3のボスはどちらのルートでも同じ。ただし右ルートでは障害物がある中での戦闘となる。

キミの手で広げていく世界〈パネルティア〉へようこそ!

完成度 60%

メーカーから一言

声優さんのセリフの入れ込みも順調に進み、パネルのグラフィックも仕上がってようやく完成品の見栄えになってきました。あとはパネルのギミックをどんどん入れ込まなきゃ、てところです。発売後にはプレゼントキャンペーンも実施。詳細は広告などで。(白石)

●翔泳社●2月28日発売●6,200円●マップメイキングRPG
1人プレイのみ●全年齢推奨

パネルティアは、パネル型の様々な地面を自由に並べて、自分で大地を創りあげていく夢の世界。その不思議な世界が一体どんな所なのか、今日はちょっと覗いてみよう。

パネルとは……

固定マップの存在しない〝パネルティア〟では、プレイヤー自らが、手持ちのパネルを使ってマップを作成していかなくてはならない。この〝パネル〟は「村」や、「山」など、各々地形や場所的な特徴を持った地図の四角い端切れのこと。マップ作成画面上でパネルを置けば、置いたパネルの特性どおりのフィールドに足を踏み入れることができるようになるのだ。

マップ作成画面からパネル内のフィールドへ移ろう。「村」以外の隣り合うフィールドどうしなら、自由に行き来ができる。

パネルの置き方には決まりがある。新規パネルは、既に置かれたパネルの各辺に沿ってしか配置ができない。つまり、斜め前やまったくパネルのない空間には配置できないのだ。

新規パネルを置ける空間は、画面上に白い枠で表示される

パネルティアインフォメーション

◆宿屋……

宿賃を払えば、減ったHPやMPを回復する事ができる。店のおばさんもいい人だ。宿屋も全レベルの村にあるぞ。

◆パネル屋……

なんと、大地を構成するパネルを買うことができる店。どんなレベルの村にも存在する、パネルティア一重要な店だ。

村のパネルを画面上に配置すると、文字どおり現れる「村」。村には1~5のレベルがあり、数が大きいほど発展した村となる。元からレベルの高い村パネルもあるが、それが無い場合やレベル4以上の村を創る場合には、レベル2と3の村を重ねてレベル5の村にするというように、複数の村パネルを重ねて配置すればいい。

◆武器屋……

物騒な世界の必須店。2種類の店舗があり、小さな店はレベル2以上、大きな店はレベル3以上の村で出店している。

注意!! フィールド上にはモンスターが

地形パネルを置いてできたフィールドへ向かう時には、十分な注意が必要。町以外のフィールド上には、たくさんのモンスターがいるからだ。だが、モンスターを倒せば、種々のパネルやアイテム、お金を入手することもできる。平地や森など、フィールドの特性によって遭遇するモンスターの強さは変わるから、巧くパネルを組んでいけば、自分の強さにあったモンスターと戦いながら、ボスを目指す事も可能だ。

HP=200/200
MP=250/250
たたかう どうぐ
まほう にげる
モンスターが現れた

CAUTION! 多数生息!

ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚

オトナのためのテキストアドベンチャー

メーカーから一言

神社での憂歌団のライブを楽しみ……厳かに拝聴し、その雰囲気でTVの「鬼太郎」が怖かった昔のことを思い出しました。それに触発され旧友の津久井君、関君、村山君に会ったのですが、このコーナーを「まじめに書け」と怒られ少し悲しかった。(広報・河原)

●バンダイ●発売中●6,800円●テキストアドベンチャー
●1人プレイのみ●全年齢推奨

サターン版「ゲゲゲの鬼太郎」における恐怖とは?

物語と舞台設定の妙

ついに発売となった「ゲゲゲの鬼太郎」。今回は、このゲームが持つ「恐怖」の部分に焦点を当てて見よう。

恐怖を演出するためには、雰囲気作りが大切である。その点このゲームの舞台となる「姥捨村」は、金田一公助シリーズにでも登場しそうなくらい、不気味な雰囲気を醸し出している。冬の間は「やまずの吹雪」と呼ばれる猛吹雪によって、外界から完全に隔絶されている。村には土葬の風習が残っており、墓場に死体をそのまま埋葬をする。冬の間若者は出稼ぎにでてしまうのか村には老人しかおらず、よそ者に対する態度もよそよそしい。そして村人どうしの仲も決して良いものではない……等々。鬼太郎の視点で物語を進めることとなるプレイヤーは、きっと薄ら寒い気分にさせられることだろう。

またストーリーに関しても、ゲームの性質上多くは語れないが、展開が二転三転とする、非常に錬りこまれたシナリオだということだけはお伝えしておこう。

よそ者に排他的な村の人々。事件の真相を探るべく村を歩く鬼太郎に前に雪の塊が。屋根の上には老人の姿が……。

もちろん「ゲゲゲの鬼太郎」だけに妖怪や死体が甦るといった背筋も凍るようなエピソードも用意されている。

「お前は火車!?」

耳で聞く恐怖体験

人間が恐怖を感じる際、音というのも重要な要素だろう。静寂の中突然鳴り響く物音や、延々と唸り続ける吹雪の音など、音を使った演出もこのゲームのポイントだ。また、全ての効果音は3Dサウンドで収録。回りで卒塔婆がガタゴトと揺れる音などを、臨場感たっぷりに味わうことができる。

水木しげるの世界を再現

そもそも、水木しげるの描き出す鬼太郎のイメージとしてユーザーは「不気味さ」や「恐ろしさ」といったものを持っている。そのイメージを再現すべく、グラフィック、登場人物(写真の人物は水木作品ではお馴染みの人)などの面にも細心の注意が払われている。

これでヒットは間違いなし!?

『ゲゲゲの鬼太郎』を3タイトル発売するバンダイは、12月13日に新宿の花園神社に完成版を奉納し、厄除けとヒットを祈願。さらに、舞楽伝に鬼太郎の主題歌を歌う『憂歌団』を招き、厄除けライブが行われたのだ。

おなじみの主題歌など5曲を披露。オトナを魅了する憂歌団のサウンドは、まさにこのゲームのヒット祈願にふさわしい。

画面選択でユーザーの想像力を掻き立てる

オプション画面でユーザーが画面を設定することができる。どれが一番怖いかな?

ノーマル
特に設定を変更しなければこの画面でゲームを進める。背景、キャラクターともに一般のアドベンチャーゲーム的。

モノクロ
オプションでモノクロを設定したときの渋い画面。まるで貸本屋時代の漫画のような鬼太郎の世界でゲームを満喫できる。

シルエット
シルエットに設定した画面。人物の姿が曖昧になった分音に比重が置かれ、サウンドノベル的な雰囲気で楽しめる。

モノクロ+シルエット
両方を設定した場合の画面。画面からの情報量が極端に少なくなるので、逆にプレイヤーの想像力がかき立てられる。

注目! スペシャルパッケージをGETせよ!!

この豪華特製パッケージが目印。店頭で見つけたら、即買い!だね。

中身も充実。詰め込まれたユナの貴重アイテムの数々。これが限定でないのは嬉しい。

おまけも、充実!

中はこんな感じ♥

発売中の「銀河お嬢様伝説ユナREMIX」。今回は、まだ買っていない人のために、特別にスペシャルパッケージの中身をお見せしよう。パッケージに含まれるものは全部で5点。ソフト本体、バインダー、バインダー用スリーブ、ホルダーケース、特製カレンダー。しかも、嬉しいことにこれらすべてのアイテムに「REMIX」用描き下ろしのイラストが描かれているというからたまらない。PCエンジン版にはなかった特典だけに、ぜひ手に入れておきたいぞ。

銀河お嬢様伝説ユナ リミックス REMIX

GALAXY FRAULEIN

絶賛発売中!! 華麗に変身ユナサターン版!!

完成度 100%

メーカーから一言

ついに発売、「ユナREMIX」! 最近の美少女ゲームに飽きた君、いいゲームがありますよ! おまけも充実していて、特製カレンダーもついてちいます。ユナの魅力をこのゲームで堪能してね。売り切れないうちにお買い求めください。年末年始は「ユナ」で決まり!!

●ハドソン●発売中●6,800円●アドベンチャー●1人プレイのみ

さて、パッケージが豪華なら、当然中身はそれ以上! これまでもお伝えしてきたように、「ユナREMIX」はいくつものサターン版オリジナル要素が含まれている。まず、全グラフィックリニューアルにフルサイズアニメーション。これはもう、サターンだからできたといっても過言ではない。

豪華声優陣によるアフレコの追加収録も見逃せない(聞き逃せない)点だ。これだけ作り直されていると、とてもリメイクソフトで、数年前に発売されたものだとは思えない。このほかにも、BGMのリメイク、おまけカレンダーモードなど、ファンの心をくすぐる要素が盛りだくさんだ。

当然懐かしのキャラクターも総出演。ユナの家の隣の千秋お姉ちゃん。

グラフィックはすべて修正が施されている。サターンのスペックを使っての今回の「ユナ」。元作と比べるのは酷?

戦闘のアニメーションは必見。セルアニメに匹敵するほどのクオリティを見せる。これもサターンならでは!

お嬢様ユナ 涙と笑いの大冒険！序盤ストーリーを復習してみよう!!

サターンで初めてユナに出会ったユーザーのために序盤ストーリーを紹介していくぞ。

主人公神楽坂優奈（ユナ）は、ひょんなことからアイドルコンテストに出場。なんとそこで優勝してしまう。しかも、突然やってきた光の使徒エルナーに銀河を救う「光の救世主」だと告げられる。それからがユナにとって、波瀾万丈、大冒険の始まりだ！　とりあえず、3人の仲間を見つけるため、宇宙に旅立つことになるのだ!!

コンテスト な、なんと優勝？

いきなりスポットライトに照らされ、驚くユナ。

アイドルの仕事に疲れて寝ていると、突如エルナーが現れる。実はユナは、宇宙を「闇」から救う「光の救世主」だったのだ！

暗黒の女王の手先となり戦う、お嬢様3人衆のひとり。根っからのお嬢様、高貴な家柄と血筋をもつルミナーエフ。ユナの敵として物語に登場する

宇宙に旅立つために…ユナがんばる!?

宇宙に向かうため、コンテストの優勝賞品であるクルーザーを宇宙港まで取りに行くユナ。しかし、免許証を落としてしまったらしく、クルーザーを受け取れない。一度家に帰って探すが……部屋にはない。どうやら、家の中にはないようなので、仕方なく学校に向かう。しかし、学校にも免許証はなく、途方に暮れるユナとエルナーだった。果たして、免許証はどこに？

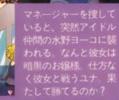
お気楽極楽なユナちゃん。どこにいっても本来の目的を忘れ、脱線してばっかり。それを制するエルナーも大変だ。そんなコトしていて、本当に宇宙が守れるの??

残るは、ユナの仕事場であるTV局。いろいろな人に話を聞いて回ると、マネージャーさんがユナを捜していると教えてくれた。広い局内を寄り道しながら、マネージャーさんを捜すユナとエルナー。

暗黒のお嬢様出現！

仲間ですって？　冗談じゃないわ
あなたのような　インチキお嬢様と
一緒にしないで！

マネージャーを捜していると、突然アイドル仲間の水野ヨーコに襲われる。なんと彼女は暗黒のお嬢様。仕方なく彼女と戦うユナ。果たして勝てるのか？

暗黒のお嬢様3人衆の中でもかなりの使い手。物語中盤に登場し、ユナを執拗に狙う。瞳のマークがポイントの古代文明のお嬢様だ

さあ、いよいよ銀河に向かって発進!!

本格的にユナの行動を阻止しようとしてきた闇のお嬢様たち。ユナはそれをなんとか退け、とうとう、免許証を手に入れた。ついでにマネージャーから休暇をもらい、銀河を守るために行動を開始するユナであった。

宇宙港に急ぎ、クルーザーを始動！　と思ったら船の中には、またしても、暗黒のお嬢様衆が出現！　宇宙船で待ち構えていたのは、「お花の勅使瓦マリ」。先程の水野ヨーコよりも腕の立つ刺客だ。彼女を倒せば、いよいよ宇宙に向けて出発だぞ!!

空港で出会った謎の少女。果たして敵か味方か？

でも、また敵が

サクラ大戦 花組通信

Sakura Wars™

太正櫻に浪漫の嵐 花組通信堂々参上!!

帝劇倶楽部

有楽町帝撃通信局、好調

完成度 60%

メーカーから一言

原画&設定資料集も売り切れ続出、相変わらず人気の「サクラ大戦」。設定資料集も花組通信も、確実に入手するにはお店での取り寄せ&予約が絶対に必要だ。実は、設定資料集にもこの花組通信にもがすけつが関わっているのだ。よろしくね。　(がすけつ)

●セガ●'97年2月14日発売●4,800円●デジタルファンブック

ウワサのデジタルファンブック、いよいよ公開!!

かねてよりウワサのあったデジタルファンブックがいよいよ公開されたぞ。その名も「花組通信」だ。真宮寺さくら役の横山智佐さんをはじめとする花組各キャラクター声優さんへの実写インタビューや、花組隊員との相性占いやデートゲーム、そのほか「サクラ大戦」に関する情報やムービーが目白押し！

もちろん登場するキャラクターのセリフはすべて新規にアフレコし、花組隊員はもちろん、売店の椿ちゃんをはじめとする帝劇三人娘までが、いろいろとおしゃべりしてくれちゃうのだ。ファンならば絶対に持っていたい花組通信、発売まで待ちきれない君のためにその一部をちょっとだけ紹介しちゃうぞ!!

ファンならば押さえておきたい盛り沢山の内容

いつも元気いっぱいの椿ちゃん。一部の熱狂的なファンに絶大な人気を誇る隠れアイドルなのだ。そのファンの声にお応えして、今回の登場と相成った……とか？

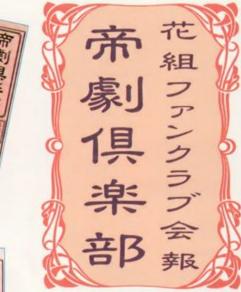
タイトル画面でスタートボタンを押すと、おなじみの売店に移動して、高村椿ちゃんが登場する。ここで、置いてある花組ファンクラブの会報「帝劇倶楽部」を読むか、２階に上がってのんびりするかを選択する。

「帝劇倶楽部を読む」を選ぶと、相性占いあり、ムービーありの楽しい新聞が画面に表示され、好きな内容を参照することができる。いろいろなところをクリックすると、それぞれ違ったセリフやムービーを楽しめるぞ。

花組６人と相性占い

帝劇倶楽部には、見開きで花組６人との相性占いが楽しめるチャートがついている。ここをクリックすると、各キャラクターの質問に次々と答える相性占いモードに移行して、その時の答え方によって花組の誰か１人とデートができる仕掛けになっているのだ。君にピッタリの隊員は誰？　そして、君が狙っているのは……？

帝劇倶楽部の一面。ニッポン放送で好評放送中のラジオ「有楽町帝撃通信局」の情報と、サクラグッズの広告が掲載されている。

横山智佐さんのソロコンサートの模様や、サクラ大戦のサウンドトラックＣＤの情報が。ここで、横山さんの顔をクリックすると……。

なんと！　横山さんのコンサートのビデオクリップを見ることができちゃうのだ！　ちなみに曲は「花咲く乙女」だ。

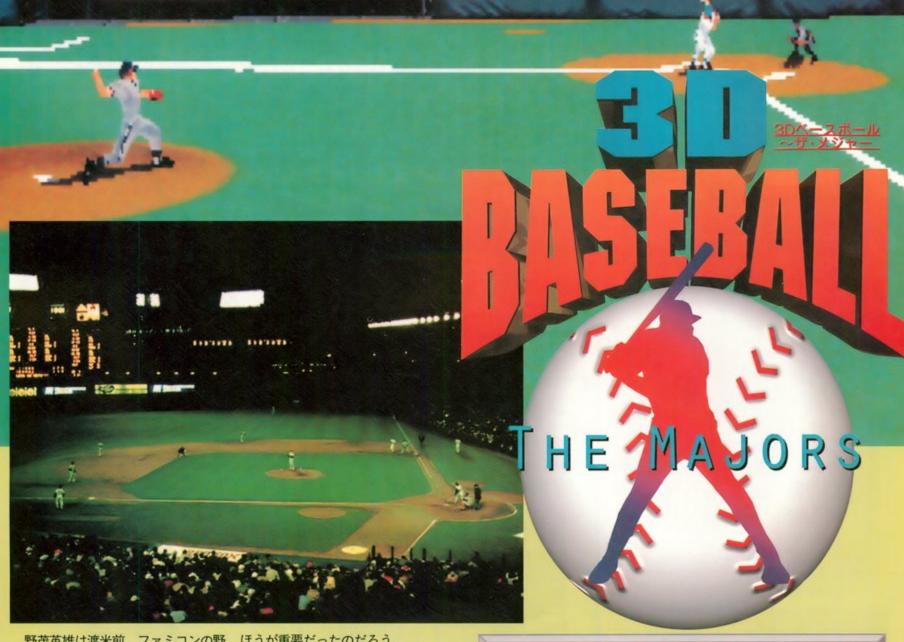
２階へ行くと…

売店から離れて２階へ行くと、おなじみの移動画面が。ここで花組各隊員の部屋に行くと、それぞれの担当声優さんの実写インタビュービデオを見ることができるのだ。花組通信に収録されているビデオは、すべてCRIのMPEG Sof-Decを使用しているので絵が格段にキレイ。ムービーカードがあれば、さらにコマ数が増え、よりなめらかな映像で見ることができるぞ。

みなさんおなじみの移動画面。ここで、花組隊員以外の場所へ行くとどうなるか……それはまだ秘密。続報を待て!!

神崎すみれ役の富沢美智恵さんのインタビュー。画面右下にキャラクターの絵が入っているので一目瞭然。早く内容を聞きたい！

野球選手になりたかった
でもなれなかった
そんな僕が今
大歓声巻き起こる
メジャーのグラウンドの中にいる……

3D BASEBALL THE MAJORS

3Dベースボール～ザ・メジャー～

野茂英雄は渡米前、ファミコンの野球ゲームでパ・リーグの投手として登録されている自分を操作し、メジャーリーグのオールスターチーム相手に三振の山を築き上げていたという。凡人からしてみれば何ともうらやましいプレイ境遇ではあるが、彼にとってはそういったことよりも、〝自分がメジャー相手に戦っている〟といった図式のほうが重要だったのだろう。

来年1月にリリースされる「3Dベースボール　ザ・メジャー」には、700人に及ぶメジャーリーガーが実名で登録されている。当然ながら野茂もその中の一員として登場している。われわれが今このゲームをプレイした時、当時の彼がモニターの先に何を見ていたのか少しだけ理解できるかもしれない。

メーカーから一言

1月から社名がBMGビクターからBMGジャパンに変わります。それと、昨秋からBMGのホームページもオープン！　最近の音楽、映画、アニメ、ゲームの話題をお届けしていますので、【http://www.bmgjapan.com】をチェックしてみてください。（高橋）

●BMGジャパン●1月24日発売●5,800円●スポーツ
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

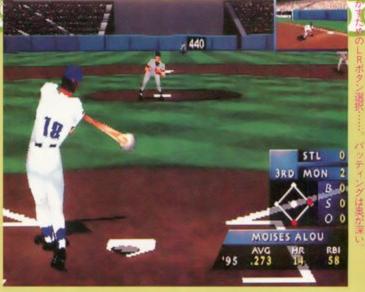
エキサイティング&クレバーなプレイヤーが試合を制する

基本となる操作系は従来の野球ゲームとほぼ変わらない。バットスイングのBボタンがランナーの帰塁にあたる（進塁はCボタン）ことさえ注意すれば、買ってすぐにプレイできるだろう。ピッチャー操作面では、選手の能力にもよるが、ファーストボールとチェンジアップの大きな落差を利用した投球術の組み立てがカギを握っている。バッター操作面では、ＬＲボタンによる左右方向への打ち分けを生かせるようになれば、得点効率はグンと上がるはずだ。なおランナーが取れるリードは距離によって２段階あるので、状況によって使い分けるように。

守備操作はグルーヴ感に逆らわずに。

守備シフトは内野、外野を別々に指示できる。利用するべき。

ンパクトのタイミングとバットとボールの接点、そしてそれらを生かすためのＬＲボタン選択……。バッティングは奥が深い。

ゲーム観戦者としてのもう１人の自分

フルポリゴンで表現された選手たちは、モーションキャプチャによって魂が吹き込まれ、リアルな動きを披露する（投球モーション、打撃フォームともに特徴的なものが数パターン用意されている点もネイティブな雰囲気を高めてくれる）。そしてその姿をあらゆる角度から効果的に映し出す、縦横無尽のカメラアングル。テレビ中継で馴染みのものから、球場に飛んでいる羽虫しか実際に堪能できないものまで、そのパターンは打球の軌道の数だけあるといってもいいほど多彩だ。守備が留守になる危険性が高ければ、オートモードにしておくのが賢明か。

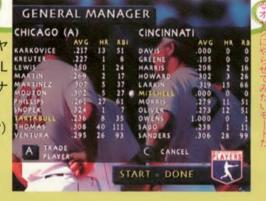
わかりやすさを多少犠牲にしても、打球にかかるGを表現しようとするその姿勢、好きです。

印象的なシーンは即リプレイが可能。一時停止はもちろんアングル変更もできる優れものだ。

投球／打撃シーンのアングルは全部で５種類。プレイしやすいものを選ぶもよし、打球が飛んだ時のアングル移動のかっこいいものを選ぶもまたよし。

GENERAL MANAGERとしての楽しみ

データによる全体的なバランス調整よりも個々のプレイヤーのこだわりを優先していることがわかる、GENERAL MANAGERモードの存在。エキシビションはもちろん、ペナントレースモードの途中でも自由に選手のトレードができ、1995年度のメジャー公式戦成績（言わば選手の基本データ）さえも変更できる。これぞあるべき姿ではなかろうか。

映画「ザ・ファン」のデ・ニーロ扮するオヤジにやらせてみたいモードだ。

野球ファンライターの PLAYING REPORT

はっきり言って大リーグよく知らないんだけど、このゲームは素朴に野球の楽しさを味わえた。何といっても打球の伸び具合が気持ちいい！ 東京ドームで野球観ているのに近い感覚をやっとゲームで味わえたってとこでしょうか。ただ、作戦としてのバントが好きなワシにとって、このゲームのバント姿のカッコ悪さはショック。モーションキャプチャ使わず適当したろ？ と突っ込みたくもなるが、アチラでは理念としてバントが徹底的に嫌われているのかもしれない。確かにホームランよりは地味だけどさ。（E）

SUPER CASINO SPECIAL

一獲千金を目指してレッツプレイ

メーカーから一言

SSカジノはPS版と差別化を図るため、CGの追加、操作性の向上を実現しました。OPデモムービーの実写シーンは私がカメラを回して撮っています。ラスベガスの雰囲気が伝わればうれしいです。くれぐれも現金を賭けての勝負は御遠慮ください。(開発　ハッシー)

●ココナッツジャパン　エンターテイメント●'97年1月24日発売
●5,800円●カジノシミュレーション●4人まで同時プレイ可能

雰囲気たっぷりの大人のカジノシミュレーション

スーパーカジノスペシャルでは、6種類のカジノゲームと、キノと呼ばれる宝くじゲームが楽しめる。おなじみのカードゲームはもちろん、ビデオポーカーやスロットマシンは、本場のカジノさながらのリアリティ。4人プレイで白熱しろ!

バカラ

プレイヤーとバンカーで最低2枚、最大3枚のカードをひいて、数字の合計の1桁が9に近い側を、予測して賭けるゲーム。プレイヤーとバンカーが同じ数字だと予測すれば、TIE(タイ)にも賭けることができる。

ズバリ勝負が醍醐味。丁半のサイコロ感覚だ

ルーレット

くるくる回るルーレットには、赤と黒に分かれた1〜36までの数字と、0と00のスポットがある。玉が落ちるスポットを予測してチップを賭けよう。1点狙いなら35倍になるのだが…。

ルーレットの回る様子を見ているだけで楽しいのだ

メニューを選ぶと日本語表示によるゲームの説明が、素敵なムービーとともに流れる

黒と赤、偶数と奇数のいずれかなど、大きなブロックを選んで賭けることもできる

レット・イット・ベット

プレイヤーの3枚と、バンカー2枚のカードを合わせてポーカーの役を作るゲーム。最初に3枚のチップを賭けるのだが、勝負から降りてもチップ1枚は返ってこない。役が揃いにくい分、当たると大きいぞ。

スロットマシーン

目押しがきかない本物のスロットマシーンだ。台は3種類あるので、好みの台を選んでプレイしよう。台は複数用意されているので、うまくいかない時はさっさと台を移動してやり直そう。単純なのでこれはハマるぞ。

スタンダードなゲームも本格派だ

盤の上でのブラックジャック、TV画面でのポーカーなどおなじみのゲームの操作性も良好だ。

役がでると、ダブルダウンゲームができる。数字の大きいカードを選べ。

最初のカードが同じ数字の場合。カードを2組に分けることも可能なのだ。

気晴らしにKENO(キノ)はいかが?

盤上のカードゲームをプレイしていると、ときおり女性からプレイのお誘いがかかるのだ。

選んだ数字が当たればもちろん所持金UP。熱くなった駆け引きの息抜きにピッタリ。

案内人のお姉さんはとっても美人。思わず何回もプレイしたりして。

LOAD RUNNER EXTRA

10年たっても新しい!!

メーカーから一言

アクションパズルゲームの名作「ロードランナー」をベースに機能を一段とアップした、「ロードランナーレジェンドリターンズ」の続編アップデート版です。新しいアイテムも加わり、一層スリリングなゲームを楽しめますよ。発売をお楽しみにね。

●バトラ●1月10日発売●4,800円●アクションパズル
●全年齢推奨●2人同時プレイあり

ゲーム業界に潜伏する"ロードランナーマニア"達が問題制作!!

その数なんと110面以上!

穴を堀り、敵をかわし、画面内の金塊をすべて取る。10年前に登場したこのゲームには、新旧問わずファンが多いことで有名。今回、新たに問題を作成したのは、そのファンの中でもさらに〝濃い〟ゲーム業界関係者。デザイナー、プログラマー、はては雑誌のライターまで全員が匿名で参加。彼らがロードランナーを隅から隅まで知り尽くしたマニアであることは、言うまでもない。そりゃあもう作った奴の顔が見たくなるような、超激ムズ問題が目白押し! その数ざっと110問以上!!

ポーズをかけると、その面のタイトルが表示され、制作者のセンスが伺える。モチロン我々も自作の面にタイトルをつけられるぞ。

でも時間制限がないのがウレシイところ。あせらずじっくり解こう。また「リスタート」(残機を減らさずその面をやり直す)や、ステージセレクト等のオプション機能も充実。

今回も2人同時プレイが可能。1人プレイ用とは別に20ステージが用意されている。今度は友達と一緒に頭を抱える日々が続きそう!?

最初からコレだもの

はしごと穴が誘導するように、素直に地面を掘って右に進めば良いと思ったら大間違い!!

ちょいと振り返った所にも金塊が埋まっている。これを見逃して右端まで行くと見事にハマる。

アイテムを使いこなせ!

～持ち替えもスムーズにね～

今作は新たにアイテムがたくさん登場。これらを駆使しなければ絶対クリアは不可能。複雑ではないので、用途をしっかり覚えよう。

アイテムは全部で10種類。右に紹介した4つの他に、床に液体をまき移動速度を落とすタールバケツ、敵を一時的に足留めできるスプレーガン、2つ一組で入口に入ると自動的に出口にワープする転送機、重なってレバー下入力で中に入り隠れる事ができるシェルター、仕掛けた後は自分も敵も触ったらアウトのモンスタートラップ、同じ色のみ対応して開く3色の扉と鍵……いずれもYで拾い、Xで使用。ただし1度に1つしか持てないので、スムーズな持ち替えが要求される。慣れないうちは大変苦労するので、練習すること!

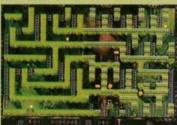
小型爆弾は4つまで持てるが、大型爆弾は1つしか持てない。モンスタートラップは仕掛けるのに結構時間がかかってしまう。注意。

小型爆弾　大型爆弾

使用頻度の高いこの2つは、セットすると約1.5秒後に爆発。自分も敵も爆風に巻き込まれると×。爆風の中に別の爆弾があれば、ボ○バーマンよろしく派手に誘爆する。小型爆弾は爆破した後、一定時間でブロック等が復活するが、大型爆弾は爆破した場所は2度と元に戻らないので、よく考えて使わないとヒドイ目にあうぞ。

つるはし　削岩ドリル

つるはしは、プレイヤーの上に地面のある場所で使うと、そこから土を1ブロック分落とせる。その土は一定時間で消えてしまう。逆に削岩ドリルは普通では掘る事ができない岩盤の地面に穴を掘ることが出来る。穴はプレイヤーの真下に掘られるが、1度掘ると2度とふさがらない。安易に使うと一瞬のうちにハマってしまう。

キミのオリジナル問題を作ろう!!

最後に紹介するのは、家庭用ロードランナーと言えばコレ! の問題作成モード。金塊、地面、敵、アイテムなどを縦16マス、横28マスの中に自分の個性を表現してみよう。問題そのものが自由自在に作れるだけでなく、BGMや背景も選択が可能だ。凝りに凝った面を作ろう。

プレイして解けるかどうか確認を。完成したら友達に思う存分悩んでもらおう。

コンストラクションモード

テトリスS

Sはサターンのではなく……

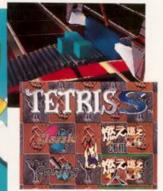
ライターから一言

「テトリスS」では、ブロックの回転ボタンが左回転、右回転ともに用意されている（アーケード版は左回転のみ）。そのため、落下速度がアップする高レベルでも、凸ブロックを必死で3回転（270度回転）させる辛さが解消されたわけだ。こりゃ具合がええわいな。

●BPS●12月27日発売●4,800円●落ちモノパズル
●全年齢推奨●2人対戦プレイあり

なんだかんだいっても テトリスはフツーがイチバン!?

これまでに「テトリス」はいく度となく家庭用ゲーム機に移植されてきたが、そのたびにいろんなアイテムの追加や特殊なルールの設定など、数々のアレンジが施されてきた。もちろん、それをいちがいに否定できないが、なかには頭上に疑問符が浮かぶようなアレンジがあったのも事実。そこで基本に立ち返ったのがこの作品だ。アイテムなどの偶然性に頼らずに、「テトリス」本来の「瞬時の判断とブロック回転テクニック」のみという、いわば自己とのストイックな戦いが楽しめるのだ。

モードも基本的なもの2種類に絞ったシンプル構成。

クラシックテトリス

このモードは1人プレイ専用で、ゲームオーバーになるまでひたすら自己記録との戦いを続けていく。

操作感覚などはアーケード版（ちなみにセガ製）のテトリスを踏襲したものになっており、あのサウンドもアレンジっぽい音色で収録されている。

アーケード版と異なるところは、グラフィックなどの見た目と、ゲームオーバー時にそれまでのレベルからコンティニュー可能になっている部分だ。

ブロックの色や操作感覚などは比較的セガのアーケード版に近い。サルはリニューアルされたという感じか？

1レベルごとに変化する背景はアーケード版とは異なるが、バリエーションは豊富だ。

燃え燃えテトリス（対COM戦 対人戦）

こっちのモードはコンピュータか人間を相手にプレイする対戦型。勝敗のつけ方は、単純に「上部のブロック落下位置までいっぱいに積み上がると負け」というもの。

送り込みなどの、相手を直接邪魔するルールではなく、こちらが2段以上まとめて消すと、相手側のブロックの落下速度が一定回数最高になるシステムだ。もちろん、コンピュータ戦の時は乱入もＯＫ！

2段消しは1回、3段消しは3回、4段消しだと5回ぶんの落下速度が上がるぞ。これは人間どうしの対戦ではかなり有効。

2段以上まとめて消すと、サルがバナナの皮を投げる。すると落下速度がアップするのだ。

いまさらながら テトリスのルール

「テトリス」のルールはもはや説明不要なまでに浸透しているかもしれないが、だからといって本当に説明しないのはマズいので、簡単に解説しておこう。まず、フィールドの上からブロック（形は7種類）が落下してくるので、それをボタンで回転させて、どんどん下へ積んでいく。そして、いずれか横一列に隙間なくブロックが積まれるとその部分が消える。基本的にはこの繰り返しで延々と続けていくのだが、だんだん落下速度が上がって難しくなっていく。

ブロックの種類は7つ

ブルー　オレンジ　イエロー　レッド
グリーン　パープル　アクアブルー

ブロックは全7種類。回転時の形もよく覚えておこう。

ブロックの消し方

ブロックが消える法則は実際に画面を見たほうがわかるだろう。ちなみに、4段同時に消すことを「テトリス」と呼ぶのだ。

実戦パチスロ必勝法！4

データ重視のスロッター歓迎ソフト!!

完成度 100%

メーカーから一言

サミーのパチスロも進化に進化を重ねて、ついにここまでくることができました。とにかく見てください。この磨きがかった驚異のグラフィックとアルゴリズムの再現度！　中古機を買うよりもずっとオトクです。やっぱりパチスロはサミーだね。　（竹中）

●サミー工業●12月27日発売●5,800円●TAB（パチスロソフト）
●全年齢推奨●1人プレイのみ

パチスロファン興奮の第4弾完成!!

ついに完成したシリーズ最新作「４」。今回の作品は「実戦で勝つ！」ということを最終目的とした、パチスロシミュレーションである。前作との大きな違いは、なんと言ってもデータ収集機能が豊富になったことだと言えよう。今回収められている３機種、「アラジンマスターX」「クランキーコンドル」「フィフティーズ」はホールでも好評稼働中ばかりなものなので、まさに〝実戦〟に役立てるような内容だ。未成年の人もこれで練習しておくといい、かな？

これが今回の搭載3機種だ!!

「アラチャン」で一世を風靡した「アラジン」の最新作。サウンドも独特で、耳まで楽しめる？

今回の作品では、実機同様「リプレイ外し」などの攻略もでき、研究のしがいがあるぞ。

「大量のリーチ目」が魅力の最新作「50'S」。飽きることなくプレイでき、初心者も楽しめる。

シミュレーションモード　様々なデータ収集が可能になった!!

～各ステータス画面～

今回は、前作にはなかった「高速オートプレイモード」が加わり、データ収集で不便だった前作に比べ、かなり改善された。また、ゲーム中のウインドウで、「台講座」もあり、プレイしたい機種の特長や、リーチ目が一目瞭然。目押し練習用にマーカー機能を搭載し、目押しができない初心者でも楽しめるぞ。

高速オートプレイ
オートプレイを高速で行います

新しく加わった高速オートプレイ機能は、なんと「1秒で10プレイ」と優れモノだ。

大当たりの確率や、リーチ目がわからなくても、この機能で一目瞭然だ！

この機能で、リール速度を遅くすることも可能だ。動体視力に自信がない人は、これで徐々に目を慣らそう。

トライアルモード　トライアルで実戦体験

～8時起床の僕の１日～

まずプレイヤーが開店・閉店時間や交換率、モーニングの有無、詰め方、その他を設定し、架空の店舗を作る。そして１年間通い詰め、トータル収支の金額によって変化するマルチエンディングを楽しむといったモードである。さて、自分の作った店舗に行くのだが、最初の設定でモーニングの有無や、交換率の設定を甘くすると、客付きが良くなり、台選択の競争率が上がるなどまさに実戦さながらといった雰囲気だ。そして店内では、リアルタイムで時が流れるので、何分で次の大当たりがきたかなど、データ収集もできるぞ。

モーニングの有無、交換率などを自分がよく行くホールに設定すると、よりリアルに楽しめるぞ。

①この画面で1日の行動を決定し、ホールへGO!! 調子が悪いときは休むのもいい？
②○□△は人を表している。最初の設定を甘くすると人数が増えて台選択が不自由になる。ここまで凝るとはさすがだね。
③1日の結果だけではなく、周りの台や店の流れをよく観察し、明日につなげよう。

アーケード版「ファンキーヘッドボクサーズ」が吉本芸人を引き連れてサターンにやってきた。VSモードで熱くなれ!!

完成度 100%

メーカーから一言

アーケード版にはなかった移動や、超絶ブロー、そして何よりボクサーの成長要素によって、ゲーム性は大幅にアップしています。もちろん、各芸人が悩みに悩んだ（？）各セリフのおかげで、お笑い度もグ〜ンとアップ。ぜひ遊んでみてくださいね。（企画・開発C）

●吉本興業●'97年1月10日発売●5,800円
●格闘アクション●全年齢推奨

セガ＋吉本＝お笑いポリゴン格闘アクション!?

吉本の若手芸人達が芸の幅を広げるために(!?)突然プロボクサーとなり、数々のトレーニングをこなしつつ、世界チャンピオンを目指すというスゴイ設定のこのゲーム。

ボクシングのルールは、3～10ラウンド制で、どちらかが体力ゲージ0になるとKO負け、または1ラウンドに3ダウンでTKOとなり、それ以外は判定に持ち越される。サターン版では新たにチャンピオンモードが加えられ、好きな芸人のボクサー人生をシミュレートできるぞ！

ダウン数 このダウン表示が3つたまるとTKO負けだ。

体力・超ゲージ 体力ゲージが白く輝くと、超絶ブローを打てる!!

3つのモード

CHAMPION MODE
若き吉本芸人ボクサーを1人選び、4年以内に世界チャンピオンに育て上げる。

VS COMPUTER MODE
CPU相手の対戦プレイ。自由に選手を選べるので自分に合ったキャラを探そう。

VS HUMAN MODE
友達と対戦ができるモード。やはり人間同士の方が、試合の駆け引きが楽しい!?

チャンピオンモードで世界を獲れ!!

4年という限られた歳月の間で、どれだけ芸人ボクサーの能力を上げられるか？　試合では2ランク上のボクサーに挑戦できるぞ！

キャラ選択

ここでキャラを選択して。

ファイト！

いざ、リング上での闘いへ。

トレーニング

ここでパラメータを上げろ。

ファイト！

ランキングの高い相手になるほど、頭を使った攻撃が重要になるぞ。

汗と笑いのチャンプ誕生

チャンプへの道① トレーナー選びが勝敗のカギ

なんだか仙人みたいなジジイが登場。こいつにまかせて大丈夫か？

チャンピオンモードでかなり重要なのがコーチ選びだ。自分のパラメータと各コーチの特徴をよく見くらべて、自分の弱い部分を強化してくれるようなトレーナーを選ぼう。また、選んだトレーナーによって、覚える必殺ブロー・超絶ブローなどの組み合わせも変わってくるぞ。

個性的すぎる(?)トレーナーたち

丹波段平（坂田利夫）
パワーを重点的に上げたい人にオススメ。教えてくれる必殺ブローもパワフルな代物ばかりだ。

星 三徹（西川のりお）
テクニックをとるなら、彼におまかせ。超絶ブローのミラクル魔炎はかなりの破壊力だぞ。

なでかたコーチ（清水 圭）
蝶のように舞い、蜂のように刺す。そんな相手を翻弄するような闘いを望むなら、彼を一番指名だ。

ミドリガメ仙人（桑原和男）
体を鋼鉄のように鍛えたい、そんなキミは彼に決まり！　必殺ブローの高竜寧はいかすぞ！。

ミヤーギ（池乃めだか）
相手にいくら殴られても、立ち向かっていけるような、強靱な精神を持ちたい人にはミヤーギ。

ボン・キング（チャーリー浜）
平均的にパラメータを上げたい、そんな希望をかなえてくれるのが彼。お世話になる機会が多い。

チャンプへの道② クレバーな戦い方が勝利を導く

対戦時における簡単なコツとして、キャンセル技を駆使して攻める戦法がある。例えば、ジャブ＋ジャブ＋ボディの後に必殺ブローを出すと、キャンセルがかかり、硬化することなく必殺ブローを繰り出せるぞ。

キャラ選択画面では、すべてのキャラの初期パラメーター表示してくれるぞ!!

パワー	パンチ力を示す。これが上がればKO率アップ！
タフ	いわゆる防御力。打たれ強さを示している。
フットワーク	移動スピード。上がれば動きも軽くなる。
スタミナ	インターバル時の回復力を高さを表している。
テクニック	ボクシングセンス。これが高いとTKO率アップ！
ガッツ	根性の数値。これを上げればダウンしにくい。

オレたちを使いこなせるか？

世界ランキング2位のトーマス矢部。ご存知ナイナイの大きな方。おもしろいセリフを連発。

裸の総大将こと、世界チャンプのトップレス雅。彼は昔、本当にボクサーだったのは有名。

人気爆発のロンドンブーツ。リングネームはホラ吹き亮。ゲームでも大暴れしてくれるぞ!!

意外と重要!?インターバル

ラウンド終了時、うまくボタンを押して体力を回復せよ！

ゲージにタイミングを合わせろ！

ROOMMATE
～井上涼子～

リアルタイムで同居人の井上涼子ちゃんと会話ができる新しいタイプのゲームがルームメイトだ。今回はクリスマスと大晦日の2つの会話イベントを紹介するぞ。

来てくれたんだね 涼子ちゃん♡

完成度 100%

メーカーから一言

企画から1年以上が経ち、やっと開発も終了しました。今までにないソフトをと、スタッフ全員努力してきました。作品として、もっとやりたいことはありますが、「人の心の中を知りたい」というテーマについては、かなり突っ込んだデキになったと思います。

●データム・ポリスター●1月24日発売予定●5,800円●全年齢推奨
●リアルタイムコミュニケーションソフト●1人プレイのみ

2人きりのクリスマス

今日はクリスマス・イヴ。涼子ちゃん可愛いツリーを買ってきたね。リビングに飾るの？　ツリーはもうあるけど…いいよ置いても。せっかく涼子ちゃんが可愛いのを買ってきてくれたからね。えっ、何？　僕にプレゼント？　ありがとうとっても嬉しいよ涼子ちゃん。（そして夜）メリークリスマス涼子ちゃん。ケーキ小さくてゴメンね。それじゃあ乾杯しよう。夜は長いから色々と話を聞かせてね。

プレゼント？僕に？

可愛いツリーだね。家の大きいツリーは片付けちゃおうかな、涼子ちゃんのために。

今日のクリスマス・イヴは2人だけのお祝いだね。涼子ちゃん、メリークリスマス。

大晦日…今年も終わりだね涼子ちゃん

おせち料理？　食べたいけど涼子ちゃんが作るの？　なんだ安心した完成品か。でもお雑煮は期待しちゃおうかな。えっ頑固じいさんの店でそばを買ったって？　美味しいんだけど性格がねぇ…。

完成品を買いに行くの？　涼子ちゃんの料理も美味しいんだけど、おせち料理も難しいからね。

食べてごらん。あの店のじいさんは頑固だけど本当に味の方は天下一品なんだから。

そうだね。今年ももう終わりなんだね涼子ちゃん。

エプロン姿の涼子ちゃん。僕のためだけに料理を作ってくれないかなぁ。

（夜）紅白楽しかったね。あれ、涼子ちゃんまだ寝ないの？じゃあ除夜の鐘でも聴いていようか。

涼子の親友りえちゃん

涼子ちゃんの親友で同じ高校のクラスメート。クラブ活動も涼子ちゃんと同じテニス部である。高校入学当初、テニス部の練習を見ていて知り合った。おとなしい性格の涼子ちゃんとは対照的で積極的な女の子。恋愛にも積極的な彼女には交際中の彼氏がいる。成績は涼子ちゃんよりも多少ではあるが劣っている。りえちゃんは涼子ちゃんの良き相談役でもあり、たいていの悩みごとを涼子ちゃんはりえちゃんに話す。親友というだけあってりえちゃんが登場するイベントも多いだろう。りえちゃんから涼子ちゃんへの電話を君が取るなんてのもあるのでは。

↑涼子ちゃんの親友りえちゃん。見るからに元気が良さそう。ポニーテールもいいね。

プリクラで涼子ちゃんとりえちゃんのツーショット。僕もいっしょに写りたかったな。

涼子ちゃんからプレゼント

涼子ちゃんからのお年玉プレゼント。まずはテレホンカード。次はポストカードセット。ルームメイト3枚とドラゴンマスターシルク1枚のセットだ。そして藤野とも子さんのサイン付きポスターを各5名様に。

あて先　〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　セガサターンマガジン「ルームメイト」プレゼント係まで

←ルームメイトの涼子ちゃんテレカ。使ったら怒られる？

→全部で4枚入っているポストカードセット。

カレンダー付きポスター。1月24日が待ち遠しいね。

CUBE BATTLER STORY of SHOU

デジタルアニメとゲームが合体!!

完成度 90%

メーカーから一言

アニメーションのクオリティはほとんど完璧といえるでしょう。この号が出る頃はクリスマスもなしでバトル部分の最後の調製を必死で行ってます。初のデジタルバトルアニメーションとしてすべてのプレイヤーに満足してもらえる作品に仕上げることを誓いまーす。

●やのまんゲームズ●2月21日発売●5,800円●全年齢推奨
●デジタルバトルアニメーション●2人対戦プレイ可能

デジタルアニメとバトルゲームを絶妙なバランスで融合させた新ジャンル、デジタルバトルアニメーションのキューブバトラー。デジタルアニメがウリなのでストーリーもバトルシーンもすべてデジタルアニメで構成されている。今回はその迫力のバトルシーンのアニメーションも紹介しよう。

ストーリーは全編デジタルアニメで構成

今まで発売されたゲームはアニメーションするといっても所々に多少のアニメーションが使われているだけだった。しかしキューブバトラーはすべてがアニメするゲーム。バトルシーンもアニメが使われている。デジタルアニメなのでグラフィックが奇麗なのも特徴。ゲームをクリアしたときに君は良質のアニメを見た感じになるはず。

オープニングも

当然、オープニングもデジタルアニメ。このオープニングでなぜ翔が闘うのかが解る。

翔もアンナも動きまくり!

キューブバトル大会の一回戦で闘うアンナと話す翔。闘う前にはアニメーションムービーが入る。ちなみにアンナに負けると彼氏にさせられるらしい。

二回戦の前のアニメーションムービー。アンナに後ろから不意を突かれて抱きつかれ、驚く翔。ぜひ見てもらいたいアニメーションの1つだ。

バトルシーンも常にアニメーションするぞ!

バトルシーンも常にアニメーションしているのがキューブバトラーのすごいところ。現段階ではまだこのバトルゲーム部分は調整中なのだが、現段階でのシステムを紹介する。まずは画面下部にあるキューブ。キューブの6面すべてはアニメーションしていて、それをキャラに合わせてはめ込んでいく。点滅している部分にキューブをはめ込むと攻撃になる。この攻撃も当然アニメーションする。はめ込んだキューブの数で攻撃する技が変わるのもポイントで3種類の攻撃が可能だ。食らった相手はキューブが破壊され、ダメージを受けてしまう。タイミングよく防御することも重要だ。

〈バトルシーン〉

左が1Pキャラクター。右が2Pキャラクター。色のついていない部分にキューブをはめ込む。攻撃するかまたは食らうとキャラの回りの枠内いっぱいにアニメーションで動きまくる。それ以外でも動いてるけど。

キューブは6面体が3つあり、6面すべてに絵柄がある。ということは18種類の絵柄（アニメーション）から見つけたものをはめ込むことになる。このキューブも常にアニメーションしているのがポイントなのだ。

翔の攻撃　サイコバーナーの場合

翔の身体の光る部分にキューブをはめ込むと攻撃が始まる。翔は右腕の武器を構えてアンナに照準を合わせる。そして……。

翔の右腕の武器から真紅の炎、サイコバーナーが出始める。実際はもっとアニメーションムービーがあるのだが、それは君自身で体験してくれ。

激しい炎、サイコバーナーがアンナに襲いかかる。翔の姿は巨大な炎に隠れ、アンナは炎に包まれる。キューブも炎に包まれているのがわかるだろうか。

アンナ黒コゲ!!

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

攻略に役立つお得な情報から隠しキャラ、耳寄りな裏技までを取りそろえて紹介!!

イラスト/永野 護

バーチャコップ2

●セガ●発売中●5,800円●1～2人用●SHT●バーチャガン対応

'96年、ファイナルのVC2裏ワザ特集!!

今回新たに描き起こされたジョー・ファングのCG。倒すことができたかな？

'96年の本誌上を賑わせたVC2。今年最後の特集は、新たに公開された裏技を一通り集めてみた。前号のものに加えてぜひ活用してほしい。ちなみにこれ以外にもまだいくつか隠されているとか。探してみよう。

前号で公開したオプションプラスはゲームをクリアすればOK。クリア後の裏技はこれ以外にもまだあるぞ!?

SPECIAL COMMAND ガンセレクトでスペシャルウェポンを使用！

前作同様、裏技でセレクトできるフルオートキャノンの登場。撃ちまくれ！

この「2」ではガンセレクトが最初からできたが、完全無欠のスペシャルウェポンは入っていなかった。だが、今回その使い方が判明したぞ。まずコマンド入力の前に、オプションプラス画面の??????の項目がオープンになっていることが条件だ。この項目が何かは今話すことはできないが、これを開けて右のコマンドを入力しガンセレクトモードをオンにすれば、OKだ。ノンリロードで撃ちまくる快感を味わおう。

パッドを2P側につなぎ、セガロゴ画面で上上下下ABCと入力する
(オプションプラスの?????の項目がオープンになっていることが条件)

??????の項目の開き方は、前作の裏技を思い出してもらえばわかるかも。まずはゲームをクリアして……!? 詳しくは次号で。

SEGA

この画面でコマンドを入力する。入力が成功すると銃声が鳴り響く。

ガンセレクトをオンにしたらゲームスタート。ポーズ中にリロード操作をすれば武器が変わりその中にスペシャルガンが。

リロード無用のフルオートキャノンがその手に。マシンガンよりも遙かに連射スピードが速い。あまり調子に乗って撃ち続けて一般人まで撃たないように。また、画面が激しくフラッシュするので、少しでも異常を感じたらゲームを速やかにストップすること。

SPECIAL COMMAND アドバタイズでスタッフロール

アドバタイズシーンで1コンと2コンのAボタンを押しておくと、VCシリーズ同様にスタッフロールが出るぞ。

VFシリーズで有名な裏技がVC2にも登場。ブルが出てくるシーンの前にAボタンを押しておこう。

デモシーンで1コンと2コンのAボタンを押しておく

SPECIAL COMMAND オープニング画面をキャンセル

ゲームスタート時のデモシーンは、トリガーを引きながらスタートボタンを押せば飛ばすことができる。

すぐにゲームを始めたい時に手軽にスキップできるコマンド。ほんの数秒間なんだけどね。

オープニング中にスタートボタンとショットボタンを押す

SPECIAL COMMAND オプション画面のCGを見る

オプション画面の1ページ目で、LRボタンを同時に押すと文字表示が消え、バックのCGを見ることができる。

以前本誌でもお見せしたデモムービーの決めシーン。コップたちを愛しちゃってる人たちにお薦め!?

オプション画面の1ページ目でLRボタンを同時に押す

SPECIAL COMMAND ポーズ画面のPAUSE表示を消す

ポーズ中にXYZボタンを同時に押すと、画面のPAUSE表示が消える。Lボタンを押せばカーソルも消えるぞ。

前作でもあったチョイ技。雑誌の画面撮影用などで活用させてもらったモードがそのまま残った？

ポーズ中にXYZボタンを押す

AM2研からひとこと

スタッフロールは2研の伝統です

「スペシャルウェポンはあったほうが面白いんですけど最初から使うというのもなんでしたんで、これだけは裏技として入れました。アドバタイズのスタッフロールは2研の伝統ですね(笑)」(AM2研・須見)

GUARDIAN of VIRTUACITY大会開催中！

『サタマガ』『サターンFAN』の2大専門誌の読者が激突する「バーチャコップ2」ハイスコア大会を募集中だ。競うのはステージ1のみ、ステージ2のみ、ステージ3のみ、全コースクリアの全4部門で、モードは「バーチャコップ1モード」。設定はノーマル、ライフ4、ガンルーズネス9、コンティニュー0、ガンセレクトOFF(※裏技の使用や、画面をポーズすることは不可)。必ず設定画面をビデオ映像に収めてから、プレイを開始すること。応募はすべてビデオのみ、他誌への二重投稿は失格。さあ、右へ即応募だ。

あて先

どの部門への応募かをビデオのラベルに書いて、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)『セガサターンマガジン』編集部「バーチャコップ2大会」係まで。

締切は1月31日必着だ!!

電脳戦機バーチャロン

●セガ●発売中●5,800円●1～2人用●ACT●ツインスティック対応

幻の2機体が使用可能に!!

前号で初公開された、新たに登場する2体のバーチャロイド練習機の使用方法が、ついに明らかになった。タイトル画面で下のコマンドを入力すれば、CPU戦、対戦で使うことができる。これらはサターン版オリジナルの機体で、通常の機体とは若干の性能差があり、また違ったフィーリングで操作することができるぞ。対戦でその実力を試してみよう。

コマンドはこの画面で入力する。LRを押すタイミングはまったく同時だ。

コマンド入力が成功すれば出撃画面の2体が練習機のものとなる。ヤガランデ(ハードモードクリアで使用可)のようにバックアップには常駐されないので、使いたいと思った時に入力しなければならない。

対戦モードでももちろん使用可能。練習機と銘打ってあるが、E6テムジンの身軽さと、Dライデンの火力の強さはノーマル機体とはまた違った魅力がある。実際に他の機体と対戦してみればその違いがわかるはずだ。

TYPE MBV-04-E6

テムジンの系列の中で最もドラスティックな変化を経た機体。ビームランチャーに改良を加え、慢性的欠陥であったジャミングも改良、重量も軽減されている。ショットパワーは以前のものより若干劣るものの、ソード展開時の攻撃力は勝っている。G型に比べ軽装甲で軽い感触がある。

TYPE HBV-05-D

いまだ火力支援タイプとしての要素を色濃く残しているD型。レーザー照射器はリミッターが甘めに設定されているためE型と比べて攻撃力が高い。それによる弊害でジェネレータに負担がかかり、機動力が犠牲になっている。

E6型テムジン&D型ライデン使用方法

タイトル画面(PRESS START BUTTON画面)で 1コンの上を押しながらLRボタンを同時に押す

E6型テムジンの性能

機動力があり格闘戦に有利な分、基本性能が低い

通常のテムジンよりも機動力で勝っており、ダッシュの距離も長い。その分、攻守における総合的なポテンシャルで劣っている。ビームソードの範囲も大きいことから、格闘戦に長けている機体と言えるだろう。武器の威力以外の性能は同じだ。

とにかく軽い印象を受ける。ダッシュ距離がテムジンより1割ほど長く、装甲は薄い。当然グライディング・ラムを使うこともできる。

テムジンとの性能差

その差が目で見てわかるのは近接時のビームソードの発動距離。テムジンの99.9に対しE6型は114.9と長い。

Dr.ワタリの解説

この機体は、ランキングCGのテムジンが持っている角柱型のビームランチャーがブレード型のものに初めて変更されたという設定なんです。白兵戦重視というスタイルが汎用性を求める兵達に嫌われたために、正規のマシンにはなれなかったんですね。

D型ライデンの性能

レーザーの強さだけを求める人のための超絶マシン

D型ライデンは通常のライデンよりわずかに機動力が劣っているが、レーザーの威力が向上している。またこのレーザーの中心は、一部の機体が通り抜けることができる隙間が存在したが、その隙間がなくなっている。ただしチャージ時間は若干長い。

対CPU戦のベルグドルはスタート直後のジャンプキャンセルレーザーで瞬殺可能。ランキングモードでも使うことができる。

ライデンとの性能差

レーザーの威力が違うのは一目瞭然。当たり判定はほぼ同じだが、チャージされるまでの時間が長い。

Dr.ワタリの解説

こちらは開発初期段階の機体で、レーザーがすさまじく強いんですが、その分機動力が低いんです。これはいまだ後方支援機としての性能が色濃く残っているからと考えてもらえればいいでしょう。ちなみに現行のライデンはこの機体の後に開発されました。

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣

●SNK●発売中●拡張RAMカートリッジ同梱8,800円　ソフト単体5,800円●対戦格闘

イラストコンテスト結果発表!!

SNK梅本氏とサタマガ担当が2日間にわたり、協議に協議を重ねて決定した今回の受賞作品。前回のKOF'95に比べて、正統派なイラストが多かったのが特徴。応募していただいた皆様、ありがとうございました！

大賞

わりとスムーズに決定したのが今回の大賞。大きさは他と同じなのに、その迫力は抜きんでて目立っていました。おめでとうございます！

東京都　木村 修　●賞品　SNKカレンダー他（SNK）Vスティックプロ（サタマガ）

（SNK評）この斬紅郎の迫力はナンバーワーン！ です マジでコワイです。これぞまさに"鬼"という感じが出ていて素晴らしいです。これだけの凄まじさが出ていた作品はこれだけでしょう。

SNK賞

大賞よりも選考に時間がかかった、この賞。"SNK賞らしさ"の基準（企業秘密）をクリアするのはなかなか難しいらしいぞ。

千葉県　脳みそホエホエ

（SNK評）とてもキレイ。閑丸の感情のない表情と、内に秘めた激しさ、そしてバックに描かれたストーリーの兼合いが絶妙です。

●賞品　SNKカレンダー、斬紅郎マスコット人形10個セット他（SNK）

兵庫県　とらまる

（SNK評）まさに一閃縦斬り！ 真剣な表情の覇王丸というのは、案外珍しいかもしれません。改めて見ると新鮮な感じです。

●賞品　SNKカレンダー、斬紅郎マスコット人形10個セット他（SNK）

梅本氏賞

おなじみ梅本氏が選びぬいた3作品。氏の好みと使用キャラがよくわかりますね。"渋い"そして"忍者"がツボらしいです、ハイ。

京都府　HOS

カッコイイ！ 持っているのが短い忍者刀だったらベスト。でもマフラーもイカス！（梅本）

●賞品　梅本氏特選　SNKカレンダー、武士道烈伝タペストリー（SNK）

大阪府　心の旅人

ゲームそのものの雰囲気をしっかりとらえていますね。雰囲気だけでなく、上手さも十分感じられました。（梅本）

●賞品　梅本氏特選　SNKカレンダー、武士道烈伝タペストリー（SNK）

東京都　あるた☆みら

わかりにくいかもしれないけど、和紙の特性をうまく使った静かな中にも動きを感じさせる仕上がり、お見事です。（梅本）

●賞品　梅本氏特選　SNKカレンダー、武士道烈伝タペストリー（SNK）

サタマガ賞

他の賞が男臭かったので、キレイどころを集めました（と言いつつ男もいますが……）。こういうタイプは案外数が少なかったです。

広島県　まろんぱん

一瞬「ナコルルとリムルルか」と見間違えたほど、可愛い閑丸。女性スタッフのみならず閑丸ファンのライター健爾にも好評！（担当編）

●賞品　CDソフトケース&ソフトバンクグッズ

埼玉県　ウド鈴木

妖艶な天草四郎時貞（ついフルネームで言ってしまう）。「美しすぎてコ・ワ・イ……」と鏡を見てつぶやいていそう。（担当編）

●賞品　CDソフトケース&ソフトバンクグッズ

北海道　さいが氷子

サタマガ各所で常連のさいがさん。女性スタッフの期待を裏切り、ナコルル&リムルルできましたか。でも可愛いから許す！（担当編）

●賞品　CDソフトケース&ソフトバンクグッズ

週刊万歳賞

サタマガ週刊化まで約1カ月。プレッシャーと戦う編集者の心を打った1枚にこの賞を捧げます……。

静岡県　ばさらんる

泣きながらも、血を吐きながらも、スマイル！ 週刊化を迎えるサタマガスタッフの心情を見事に表現しています（違うって）（担当編）

●賞品　CDソフトケース&ソフトバンクグッズ

次はKOF'96で待ってるよ！

シャイニング・ザ・ホーリィアーク

●ソニック●発売中●5,800円●3DRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

アボリジンの森から南のほこらまでを攻略!

いよいよ「ホーリィアーク」の攻略が開始する。ただしゲーム序盤については前号までの記事でかなり触れてきたので、このコンプリートガイドでは、あえて序盤の展開については割愛させていただく。今回は、デザイア鉱山から脱出し、デザイア村、エンリッチ城下町と冒険を続けてきた主人公達の次なる冒険の目的地・アボリジンの館からストーリーを追いかける。洋館ではその主人・ガルムに会うことが第一の目的。彼からはスピリットの情報などが入手できる。その後はエンリッチに点在する3つのほこら探索が目的となるが、今回はその中で最初に訪れることになる南のほこらを紹介しよう。

ドラゴン戦士バッソ

洋館で加わる新たなパーティーメンバー

デザイア村ではローディを討ち取るために、戦いを挑んできたバッソだが、アボリジンの館でパーティーと出会ってからは、次第に行動をともにするようになっていく。彼は行方不明になった傭兵仲間のリサを探しているうち、洋館に迷い込んでしまい、アーサー達と遭遇する。パワーはあるが魔法には不向きの力で押すタイプの戦士だ。

彼の技にはこんなバリエーションがあるぞ。

1 地下でつながる森の墓地とアボリジンの館

目指す洋館につながっているアボリジンの森。ここの墓地の石棺にはアイテムが入っているものや、モンスターが出てくるものなどがあるが、その中に地下通路へと続く階段を隠しているものもある。実は、洋館はこの地下通路で墓地とつながっているのだ。

地下通路はそう複雑なものではないが、途中の扉が閉ざされているため先に進めない。ここでは洋館の大時計の奥に隠されているレバーを引くと、開く仕掛けになっている。そのレバーまでは、アイテムを活用しながら右図の手順どおりに進めばたどり着けるはず。目指す人物ガルムは地下通路の扉の奥にいるぞ。

墓地の扉を開くまでの手順

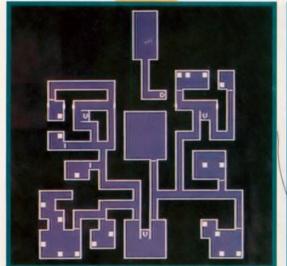
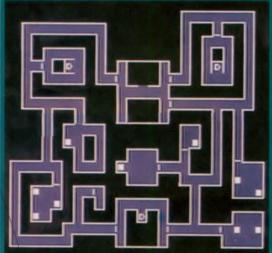
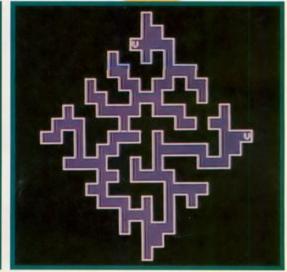
①聖水の小瓶を入手する
②聖水を使って浮遊する家具をしずめる
③難しい本を入手する
④本棚の空きスペースに難しい本をしまう
⑤大時計のネジを入手し、ネジを巻く
⑥「時を刻む戦士」を倒す
⑦時計の奥のレバーを引く

この「時を刻む戦士」を倒すことが、地下通路の扉を開くための必須条件なのだ。

アボリジンの館1F

アボリジンの館2F

森の墓地 地下

POINT

押すと開く通路

アボリジンの地下墓地には、押すと動く壁があり、その奥には貴重なアイテムなどが隠されている。この先はこうした隠し通路のあるダンジョンも増えていくぞ。ただし、右下のマップに隠し通路は載せていない。

マップの全景から通路がありそうな場所を推測。

こういう通路の奥には結構貴重なアイテムがあるのだ。

隠し通路にピクシーがいる場合も。難易度高し。

このエリアでのゲットアイテム

赤字のアイテムは先へ進むために必須のもの、名前は装備可能なキャラクターを表しています。

エリア	アイテム
墓地地上	チェインメイル（アーサー、バッソ）
	スチールソード（アーサー）
	パワーシールド（アーサー）
	天使の羽
墓地B1	ゲイルリング（全員）
	守りのミルク
	はやてのチキン
	幸運のクッキー
	いやしのしずく
	妖精の粉
洋館1F	古びた鍵
	難しい本
	アイアンシェル（アーサー、バッソ）
	段平（ローディ）
	ドルイドクロス（メロディ）
	ロイヤルクレスト（バッソ）
洋館1F	いやしのしずく
	妖精の粉
洋館2F	聖水の小瓶
	大時計のネジ
	はがねのかたびら（ローディ）
	パワースティック（メロディ）
	シルバーサークル（メロディ）
	ミスリルのかけら

このエリアで仲間になるピクシーたち

エリア		
墓地地上	フェアリー	ピアニー
	レプラカーン	コークス
	インキュバス	クレピス
墓地B1	サキュバス	レイシ
洋館1F	サキュバス	オーレア
	レプラカーン	ジルコン
洋館2F	インキュバス	リクニス

2 南を目指して大蛇のいる洞窟を通り抜けろ！

ガルムから、壁画の塔の主人に会いに行くという新たな目的を与えられたアーサー達。まずは先に進むための鍵となるアイテムを、いくつか入手しなければならない。最初に南のほこらの御剣が必要だが、南のほこらへ行くには大蛇の住む山脈の洞窟を通り抜けなければならない。この洞窟の１Ｆに現れる３つ頭の大蛇・テイルバイパーは、その巨体で洞窟の通路をふさいでしまうこともある。そんな場合はＢ１を経由するなどして、ヘッドバイパーに回り込み、戦いを挑もう。

テイルバイパーは3回倒せ！

３つの頭を全部倒せ！　１回の戦闘で頭１つしか倒せないので合計３回出現する。

山脈の洞窟 1F

山脈の洞窟 B1

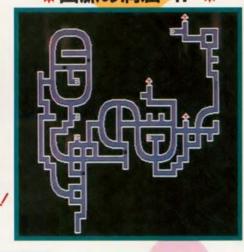
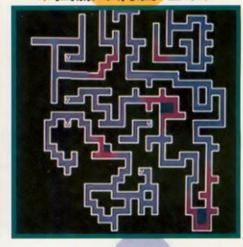
このエリアでのゲットアイテム

赤字のアイテムは先へ進むために必須のもの、名前は装備可能なキャラクターを表しています。

エリア	アイテム
洞窟1F	ライフリング（全員）
	パワーブレイス（メロディ、バッソ）
	幸運のクッキー
	ミスリルのかけら
洞窟B1	さとりのミツ
	いやしのしずく

このエリアで仲間になるピクシーたち

エリア		
洞窟1F	フェアリー	リリー
	レプラカーン	マンガン
洞窟B1	ピクシー	パルム
	サキュバス	ルピナス

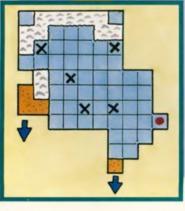
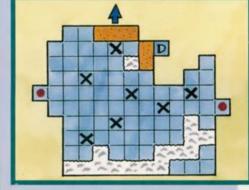
POINT

足元の滑る氷上のフィールド

山脈の洞窟の１Ｆからつながる氷上フィールドでは、方向キーを１回入力するごとに２歩分ずつ進む。しかもこのフィールドには、各所に落とし穴が空いていて非常にやっかいだ。マップのマス目を参考にして計算しながら先に進め。

氷上フィールドB

氷上フィールドA

見えてはいるんだけど簡単には近づけない氷上の宝箱。２歩ずつ計算しながら歩こう。

氷の穴から現れるエアパルシィは、パーティーをステータス異常にしたりするイヤな敵。

氷上フィールドのマップ内の赤丸は宝箱を、×印は落とし穴を示しています。

そしてファーイースト村へ

山脈の洞窟を抜ければ、ローディーの故郷・ファーイースト村がある。南のほこら探索の前に、ここで装備を整えておくといいだろう。村のお店には掘り出しもののアイテムも用意されているぞ。

このエリアでのゲットアイテム

エリア	アイテム
ファーイースト村	ごくいのジュース

このエリアで仲間になるピクシーたち

エリア		
ファーイースト村	ピクシー	アップル
	フェアリー	アゼリア

転職のススメ

レベルが20を超えるキャラは転職をすることが可能だ。これにより、例えばアーサーであれば、戦士から勇者となり、職業の格を上げることができるぞ。

転職後はレベル１から再スタートだ。レベル20ですぐ転職するのが効率的。

3 空間にひずみを持つ南のほこら

今回の攻略範囲の中でも最大の難所、南のほこら。ここは１ＦからＢ２にわたる３層構造になっている。このダンジョンの最大の特徴は、ねじれた通路を通過することにより、天地が逆転すること。これによってパーティーは天井までも歩き回ることができるようになるので、実際のダンジョンはマップの２倍のボリュームがあることになる。ただし、天地の逆転があるのは１ＦとＢ１だけ。Ｂ３にはねじれた通路がないので天地の逆転はない。マップは１Ｆ、Ｂ１だけを掲載しておくことにする。

探索時には、天井にはりついた宝箱を取り忘れないようにしよう。また、ここで出現するモンスターにはコインビーストのように、通常攻撃が効きにくいなど、クセのあるものもいるので注意が必要だ。

目的の御剣までの道のりは、結構長いものになるはず。

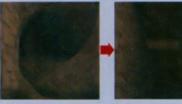
御剣の前でパーティーを待ちかまえるウィッチ。マミーは倒してもまた現れるので、先にウィッチを倒してしまおう。

POINT
複雑怪奇に入り組む通路

●天井と床を往復しながら進め

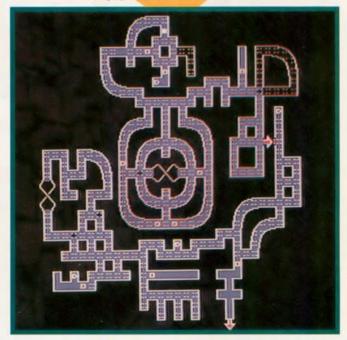
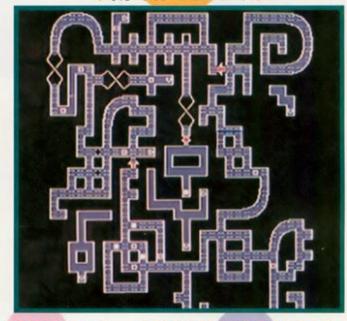
要所要所でパーティーの行く手を阻む落とし穴や突然現れる壁などは、天井と床を行き来することで切り抜けよう。もし、落とし穴で通路が行き止まりになってしまったら、１回ねじれた通路を通り天井側を歩く。こうすれば落とし穴も楽々回避だ。御剣手前のねじれた通路では、奥から巨大な玉が転がってきて、先へは進めないが、これも天井側から歩いていけば大丈夫だ。

●壁はアイテムを使って砕く

通路が壁やブロックにさえぎられることの多いこのダンジョン。その中で、下の写真のような模様のあるブロックは、マジカルマトックというアイテムで破壊することが可能になっている。とくにＢ３では、突然出現する無数の壁により行動範囲が狭められてしまうことがあり、このアイテムがなかなか重宝するはずだ。この壁と同じ模様の擬態モンスターもいるので注意しよう。

この通路を通過すれば、そこはもう天井なのだ。

天井歩行時、マップは鏡像になっているので注意

「神の助けを受け、行く手を阻む目をつぶせ～」。壁に書いてあった言葉がヒントだ。

POINT
御剣への最終難関は数学パズル!?

御剣のある場所までたどり着くと、その手前で意外な難問がパーティーを待っている。御剣の手前に「２人の神に７つの石を均等にささげよ」との言葉があり、７種類の宝石とその価値を記した言葉（右表）、そして２体の神の像がある。正解例を１つだけあげると、ルビー、オニキス、ダイヤモンドを１つのグループとする分け方がある。他にも様々な分け方があるぞ。方程式をたてて考えればいいのだけど、ちょっと難しい問題だね。

①ルビーはブラックオニキスの倍の価値がある。
②サファイアはブラックオニキスとオパールを足したものと等しい価値がある。
③エメラルドはアクアマリンとブラックオニキスとオパールを足したものと等しい価値がある。
④ダイアモンドはアクアマリンとエメラルドを足したものと等しい価値がある。
⑤オパールとサファイアを足した価値はブラックオニキスとエメラルドの価値に等しい。
⑥アクアマリンはブラックオニキスの半分の価値しかない。

南のほこら 1F

南のほこら B1

このエリアでのゲットアイテム

赤字のアイテムは先へ進むために必須のもの、名前は装備可能なキャラクターを表しています。

南のほこら 1F	プロテクトサークル（メロディ）
	守りのミルク
	天使の泪
	さとりのミツ
	いやしのしずく
	いやしの水
南のほこら B1	石のカギ
	ドラゴンオーブ（全員）
	はやてのチキン
	力のワイン
	いやしのしずく
	ミスリルのかけら
南のほこら B2	マジカルマトック
	まよけのニンニク
	ごくいのジュース
	元気のパン

このエリアで仲間になるピクシーたち

南のほこら 1F	サキュバス	カトレア
	インキュバス	シベラス
南のほこら 2F	レプラカーン	タンプリ

仲間になったピクシーたち

ピクシー	フェアリー	サキュバス	インキュバス	レプラカーン
メイプル	デイジー	メルラン	ランウナ	デーナ
チェリー	アイリス	ダリア	エンジュ	タルク
ウィロー	カメリア	ロベリア	ムスカリ	モルガン
チェダー	ピアニー	レイン	クレビス	コークス
パルム	リリー	オーレア	リクース	ジルコン
アップル	アゼリア	ルピナス	シベラス	マンガン
		カト		タンプリ

次号ではついにエンリッチ王宮内部、西のほこらから攻略予定!!

実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～

●コナミ●発売中●4,800円●シューティング●２人協力プレイあり●全年齢推奨

知れば知るほどダメになる!! 実パロ・いい話

〝三度のメシくシューティング〟っ子、可愛いもの大好き少女、「実況おしゃべりパロディウス」遊んでるかい？　難易度いじったりおまけゲームしたりしてそれぞれの趣向で楽しんでいるかと思うが、今回の情報はイケルよ。例えば右の画面写真。もうすでに自力で出現させた人もいるかもしれないけど「おまえ誰だ」ってキャラが混じっているのがわかるかな？　最後のページではそういうのをズラッと紹介してるからお楽しみに。まだソフトを手に入れてないアナタは、ステージ紹介や開発スタッフインタビューを読んでカルマを高めておこう。

1ステージ ソウル

【スタッフから】２ステージ以降は他のゲームの世界観が持ち込まれているので、最初のステージは派手でオリジナリティのあるものにしようということでこうなりました。ボスの〝じゅでー＆めろーら〟は、「極上パロディウス」の〝アンナパブロア＆めろーら〟同様、パンダの頭部に寄生生物がとりついている、という図式です。

空中戦

モアイ編隊、サインカーブ軌道を描く鶏、そして自機を追いかける注射器が出現。全滅させせつつカプセルを回収していこう。ベルキャリアーの吐く弾は離れていれば特に問題なし。

ディスコ内

上下の地形のちょっとした出っぱりに注意（意外にうっかりして突っ込みやすい）。レコードを投げるDJペンギンは、一気に接近してミサイル系の武器で上（下）方向から仕留めよう。カーネル似おやじがフライドチキンを投げ、猿がバナナを投げる地帯はこのステージのヤマ場。速攻で始末できれば問題ないのだが、撃ち負けたら強引に避けようとせず十分にひきつけてかわすべし。後方から登場する〝コナミ看板部隊（？）〟は下から回り込んでやり過ごす。

このいらのシーンでは一見無意味な画面下に妖精がワサワサ隠れていたりする。

BOSS

最初のミラーボールから発射されるガラスの破片は、ショットを撃ちつつ画面左端で上下方向で避ける。パンダの口から発せられる音符は、角度的に死角があるので、装備が貧弱でも落ち着いてポジショニングすれば避けられる。パンダが接近してきても、装備さえ充実していれば画面左端上で音符攻撃をしのげる。

めろーらはパンダの移動中にしかダメージを与えられない。16発で悶絶するぞ。

もっと！ 実況おしゃべりパロディウス

序盤は背景にいかがわしいものが出まくっているが、これもその中の１つ。トマトよ永遠にってか？

「極上」よろしく自社看板が登場。ちょっとダウンサイジングしたね。

地形や背景は70年代ムードでムンムン。右画面奥にはトラボルタもどきもいます。

開発メンバー コナミ コンピュータエンタテイメント大阪　サターン版 開発秘話

サターン版「実況おしゃべりパロディウス」の主要スタッフに単独インタビューを強行！（ついでに日程も強行でした）。

プログラム担当 斉藤法男

プログラム担当 柴田裕治

CS1研 ディレクター 寺田一友

2ステージ 学校

【スタッフから】モチーフは言わずと知れた「ときめきメモリアル」です。伝説の樹や教室など背景もそれらしく再現しています。BGMは「ときめき」で使われたもののフレーズを引用していますが、これには詩織ちゃんのボーカルバージョンがあります。歌詞も3番まで用意されているんですよ(笑)。

空中戦

兄貴的モアイの正面には不用意に行かないように。突攻型露出狂モアイは画面左端でチマチマ迎撃。

校内

校庭・教室シーンでは敵の物量に圧倒されず、弾避け優先で全滅を心がけよう。中盤のトイレ・図書室シーンは、地形(鉛筆)を境とした急速な上下スクロールを避け、一定の横軸をキープ。体育館シーンでは、自ら跳ねる跳び箱の回避がカギ。何か上に乗っていたら優先的に破壊せよ。

跳び箱の下に隠れているものの存在も気になるところ。

BOSS

装備が充実していれば、画面左端でオプションを縦に広げて見物をしていればよし。そうでなければ手を口に当てたときには画面上に退避する準備をし、ミサイル系武器を駆使して、にじり寄るウサギの始末に専念。

赤ウサギ以外の攻撃は画面左端が安全地帯。結構マヌケだ。

もっと! 実況おしゃべりパロディウス

金だらいオチ

このステージの裏テーマ〝モアイ〟も素敵にときめきナイズ。影響力の強さが伺える1コマ。

BMGがボーカルバージョンに!!

2ステージのプレイ中にポーズボタンを押して「X・X・B・B・Z・Y・Z・Y・左・下・右」と入力してからポーズ解除すると、BGMのメロディ部がボーカルになるぞ!

3ステージ 野原

【スタッフから】スーファミオリジナルの縦スクロールシューティング「ポップンツインビー」の世界観。途中に出てくる戦艦は、ワルモン博士によるオリジナルの〝ブタ戦艦〟です。ボスのボインビーは、スーファミ版ではブラジャーが落ちても手で隠しませんでした。当時、よく通りましたね(笑)。

空中戦

星が大量に降ってくる。通常攻撃では壊せないものも混じっているので注意。ベルキャリアーの攻撃は距離を取って縦軸をややずらして回避。

前方にそびえる城には衝突判定が。画面上から抜けよう。

不思議の国

気球やトランプ兵士は通常攻撃では破壊不能。見ため以上に画面が狭苦しいので注意。戦艦下部から出現する中ボス(登場する際に撒かれるザコキャラに注意)は、装備が良ければ下手に逃げず速攻で始末。貧弱だったら誘導ミサイルを確実に破壊しつつ、かわしに集中しよう。

冷静に三連レーザーの隙間に入れるかが、今後の立て直しのカギ。

BOSS

誘導ミサイルは画面左でこまめに破壊。ボスがボインを揺すったら突進の合図。縦軸に応じて上下どちらかに避ける。後退するときは弱点の口に縦軸を合わせ、集中攻撃を。その際敵が発射するハートはちっとも怖くない。程よい攻撃で楽に倒せる。

比較的弱いボインビー。慌てて接近しなければへでもない。

もっと! 実況おしゃべりパロディウス

前半の背景でチロッと登場してる。砲台は勿論鼻もグラサンも破壊可能。

星に乗っている青カビ。決して〝青〟を取って間延びさせて読んではいけない。一応破壊不能。

突如現われ、さっそうと姿を消す過去の栄光氏。ヤな予感がする。カビ同様ボムで破壊可。

私まどかです

合言葉がBeeの人なら知っているであろう女の子。地味に攻撃してくるので、倒そう。

〝実況〟はCD-ROM向けの題材ですね

――まずは皆さんの開発チーム内での役割を教えてください。

寺田　私はディレクターということで、チーム運営やスケジュール管理を主に担当しました。実作業では、ボスキャラのグラフィックを何体か描かせてもらっています。

――メインはグラフィックデザイナーということですね。

寺田　はいそうです。スーファミ版にも参加していました。

柴田　私はシステム回りのプログラムを担当しました。移植なんですけど、シューティングのプログラムは今回が初めてでした。

斉藤　私もプログラムですが、この「実況おしゃべりパロディウス」では、サターンのハード面に関する全般的なサポートを担当しました。

寺田　こちら(大阪)では、今回が初めてのサターンソフト開発だったので、ハードについて詳しい人材ということで参加してもらったんです。

――今回の移植の狙いというのは?

寺田　〝実況〟という題材が非常にCD-ROM向けということもあるので、基本的にはスーパーファミコン版の流れを汲みつつ、サターンやプレイステーション版では全体的なアップグレードをこころがけました。

自社パロディに対する風当たりは!?

――「実況おしゃべりパロディウス」の特徴の1つに〝パロディのネタ元が自社ゲーム中心〟というのがあると思うんですけど、やっぱり、個々の開発スタッフにネタとして使うことは報告しているんですか?

寺田　はい。一応チェックしてもらっています。

――反応はいったい?

寺田　作る前はわりと突っ込まれたりするんですけどね。「そんな使い方は嫌やなあ」とか。でも実際できてみたら、面白ければオーケーみたいなところはありますね。

――「ときめきメモリアル」のなんてかなりギリギリの気もしますけど。

寺田　まあそうですね(笑)。ちなみにボスのひかるちゃん達は私が描い

4ステージ 江戸

【スタッフから】ファミコン、スーファミでお馴染みの「がんばれゴエモン」シリーズがベースになっています。このシリーズのＢＧＭは、大阪の開発スタッフなら誰でも１回や２回は覗いたことがあるんで、勝手知ったるものというか(笑)。ベンチャーズ風のＢＧＭも、よく聴くとあのフレーズが……。

空中戦

モアイ編隊が背後から出現。ある程度パワーアップしている時の方が危険だ。画面右に逃げながら迎撃を。

煎餅にかじりついているペンギンにも当たり判定がある。うっかり接近するな。

江戸の町

序盤のヤマはいきなりジャンプする桜の木(×２)。場所とタイミングを覚えて一気に抜けよう。

序盤は地面に接近しすぎなければ問題なし。屋敷に入るとルートが大まかに上下に分かれる。ザコキャラが少ないぶん、下の方が簡単。煎餅シーンでは上を選んでおくと、後々困ら画面奥のふすまから登場するプチボス編隊の最後のカバードコアはあなどるとこなかれ。ボス直前にあるサイコロは、３つすべてそろえると一気に消えるようになっている。

BOSS

コンパクトから顔を出している状態の時は、画面左上付近で後退しながら弾をよける。コンパクトを閉じてからはタックルを２回（エビス丸時は４回）かましてくるので、ボーッとしていないように。

この距離関係で飛び道具をかわす。３発目がシビアに感じるかもしれないが、結構大丈夫。

もっと！ 実況おしゃべりパロディウス

背景の富士山に映えるトンビがくわえているのは油揚げ？と思いきや倒してみると……。こいつ「セクパロ」でも見たぞ。

鹿威(ししおどし)は鳥獣を追い払うための装置。水のかわりに流れるのはペンギンども。

もう一度名前を言ってみろ！

たしかに〝ゴエモンインパクト〟ってのはいたけど、これ、コンパクトなのか？

5ステージ おかし

【スタッフから】パロディネタにシューティングを１つは使いたかったので、業務用タイトル「ゼクセクス」に白羽を矢を立てました。この作品のコンシューマ移植はありませんが、じつはスーファミ版「がんばれゴエモン２」のおまけゲームで、１ステージだけ忠実に再現しているんですよ。

空中戦

ゆっくりとサインカーブを描きながら弾を撒き散らすザコ編隊は、とにかく速攻で仕留めるべし。最後に登場するベルキャリアーが発射する弾は扇状に分裂する。

おかしの山

登場する敵の動きはどれもゆっくりだが、耐久力が高かったり倒すと分裂したりと厄介なものが多い。スイスイ動き回ってやり過ごそうとするよりも、縦軸をあまり動かさずに１体１体確実に始末していくほうがいい。後方用の武器が欲しいところ。

時おりニョキッと立ち塞がる粒々。難無く破壊できる。

BOSS

２タイプの飛び道具攻撃（画面中央～左端でちょこちょこ避けながらコアを攻撃。コアの同縦軸が安全地帯）をした後、３回目に口を開いたときに突進してくる。画面上中央で完全にやり過ごしてから落ち着いて下に移動し、コアめがけてひらすらショットを撃ちまくろう。２ステージのボス同様、ミョーに間伸びするので、緊張感が途切れないように。

最後の長いレーザーの隙間に入れれば、一挙にダメージを与えられるのだが……。

もっと！ 実況おしゃべりパロディウス

３Ｄモデリングとかレンダリングバリバリのキャラ（フルーツとかコックさん）が多数登場し、プレイヤーキャラを圧倒する。

「極上パロディウス」で登場したボスも、画面に奥行き感なんか持っちゃって再登場。口を支えている３人組も小綺麗になっちゃってまあ。

ています。ソックスをルーズにしようか？　という案もありましたけど、そのへんは詩織ちゃんを見習って。

──例えば「ぱずるだま」のステージなんか、非常に再現度が高いんですけど音声やグラフィックは、オリジナルデータを流用してそのまま使っているんですか。

寺田　やはりSEなんかでも、サンプリングレートなどが異なるので、作り直しています。まったく、使い回しというのは非常に少ないですね。

通常では破壊不能の敵キャラの中には、スーパーボムで倒せるものもいるらしい。たとえば２ステージのいじめっこことか。

八奈見・小原コンビが2Pプレイを盛り上げる

──実況部分に関しては？

寺田　スーファミ版からすべて録り直しています。今回は八奈見(乗児)さんだけでなく小原(乃梨子)さんとの掛け合いもあったことですし。

──八奈見さんも２回目となると勝手知ったるものでしょうね。

寺田　そうですね。それに２人ともまあ長いお知り合いどうしなんで、そういう意味ではやりやすかったとは思います。

斎藤　実況モノでもスポーツゲームだとどうしても真面目な内容にばかりなってしまうので、ギャグを盛り込めるという意味では面白いジャンルですよね。

──セリフはどうやって決めていったんですか？

寺田　サウンド担当の方が出した長さやタイミングに合わせてベースとなる実況を決め、開発チームの方から「絶対これを入れてほしい」というセリフをいくつか提出して、それを採用してもらいました。

──なるほど、それで「タイムボカン」シリーズの名調子が再現されたんですね。スーパーボムを使った時の「ついでにココもポチッとな」っていうのが個人的には気に入ってます(笑)。でもこれ、２Ｐプレイじゃないと聞けないので、ちょっともったいない気もしますけど。

寺田　そうですね。ただ今回は〝２Ｐ同時プレイ〟というのをある程度意識した作りにしているんです。スーファミ版の時は──「極上パロディウス」の移植もそうだったんですけど、ハードの能力的な問題で１人プレイだけだったので、サターン版を作るこの機会にといろいろ徹底させた結果、こういう形になったんでしょうね。

6ステージ ハイウェイ

【スタッフから】前半はガンシューティングの「リーサルエンフォーサス」からフィーチャー。また、後半では、ボディを潜水艦から衣替えした〝ネコ戦闘列車〟が登場します。巨大なネコの手の裏側がどうなっているかのかは、それぞれ自由に想像してみてください。

空中戦

画面上下左右端から出現する追いかけ注射器編隊を画面の中央付近で始末する。ベルキャリアーは弾をバラバラと撃ってくる。軌道がランダムなのでウッカリぶつからないように。

標的は出現時に妙な間がある。あまり先走りするな。

ハイウェイ

高速スクロール面だが、陰険な行き止まりはないので思った以上になんとかなる。画面手前(?)から攻撃してくる光線銃は、引き金が引かれた時（カーソルがフラッシュする）でないと当たり判定が発生しないので、ほとんど無視してよし。破壊不能の青い標的の棒の部分には衝突判定がないので、通り抜けもシビアなタイミングは要求されない。猫の手が出てくるシーンでは画面中央で様子をうかがって左右方向でよける。

BOSS

画面奥のハッチから出現するペンギンは、一度縦軸を合わせるとそのまま移動するので、落ち着いていれば避けられる。画面左上～中央下付近を動き回って砲門を破壊しよう。

放物線を描く大砲は、破壊を狙うよりも軌道の外側に避難するほうが安心

もっと！ 実況おしゃべりパロディウス

シリアス(?)なペンギンが敵キャラとして登場。まるで画風が違うペンギンが同じゲームで存在してるのが凄い。

にゃんにゃんの魔の手!?

背景奥をよく見てみると「極パロ」のキャラの残骸……もとい縫いぐるみが。

こちらランボーかぶ山

名前はペンボー。極楽トンボ度高し。

こちらインディジョーンズかぶ山

彼の挙動はゲーム随一のキュートさ!?

7ステージ ボスラッシュ

【スタッフから】キャラのグラフィックは、オリジナルから描き直しています。殿様はスーファミ版「おしゃべりパロディウス」から登場していたんですけど、あとの2体も「ばずるだま」のキャラにしようということになって、図らずも動物シリーズになりました。

空中戦

ボスラッシュ前の装備立て直しゾーン。赤だまは倒すとカプセルやベルを出すので、画面中央で待機してできるだけ倒そう。途中のボスでミスしてもここから始まるから安心。

こんな場面もあるが、あえて後方武器を装備する必要ナシ。避けに専念しよう。

つねに攻撃し続け、敵の攻撃のタイミングをズラせば比較的よけ易くなる。

まるたま町内

最初のイヌは4連レーザー（骨）とレーザー（骨）連射を交互に繰り返す。いずれも接近しすぎていなければ避けるのは簡単だが、攻撃を中断して画面の左右位置を入れ替えている時は、すぐ反対側に離脱しないと体当たりを食らってしまう。次のペンギンは、3タイプの軌道の氷塊（いずれも破壊不能）を2個ずつ発射する。1段階目（青）は自機を一直線に狙ってくるもの。画面左端で軌道を見切って確実に避けよう。2段階目（黄）は画面の上下でバウンドするので、なるべく画面中央部でかわす。3段階目（赤）は、画面中央付近まで自機を追尾する。前段階の残りと交錯しないよう、先読み移動で回避せよ。

BOSS

城状態の時の扇子攻撃は、城の周りをグルリと回って逃げ切る。本体突進の安全地帯は画面左端上部。殿様状態の時は、扇子を投げるまでは画面左端上でおとなしくしていること。

おおだまは攻撃するとこだまに分裂する。下手に手を出さず、おさまるのを待て。

もっと！ 実況おしゃべりパロディウス

とにかくオリジナルの再現度が高い「ばずるだま」ステージ。サターンユーザーにとってはいわくつき(??)のタイトルだけに、このような形で登場するのは感慨深い。ベルキャリアーのしなやかな動きといいバス停が表示される時のBGMといい、随所に小技が効いているのもグー。

4,800円のうち3,000円は確実に元をとれますよ!?

──たしかにシステム面でも、2P同時プレイならではのアクションが充実してますよね、投げ飛ばしとか。

寺田　超ゲーマーの彼氏とゲームをまったくやったことのない彼女でやってもらっても、オプションで1Pと2Pが狙い撃ちされる割合を極端に設定しておけば、それなりに楽しめると思います。

──プレイのスタイルというか趣向にある程度の幅が用意されていると。

寺田　そうです。2種類のおまけモードやシューティングマニア向けのエキストラモードにしてもそうですし、基本的には何度もプレイしてもらうというのを前提に構成しています。やはりコンシューマソフトはゲーセンで100円でプレイするのとはまた違うんで。今回は定価が4,800円なんですけど、せめて3,000円ぶんは確実に元を取ってもらえるように、制作サイドとしては心掛けました。あとの1,800円は諸経費ということでちょっと我慢してもらおうかな(笑)。

柴田　特におまけモードは1回のプレイ時間が短いし、プレイするうちに自分なりの目標が自然にできてくるから、RPG疲れした時やちょっと空いた時間なんかにプレイしてもらえるといいですね。

「パロ」シリーズの今後、そして……

──今後の「パロディウス」シリーズの展望を教えてください。

寺田　現状では続編の予定といったものはありませんが、今後も「パロディウス」シリーズが続いていくならどうやって残していくか、というのはその時がきたら考えるとは思います。ただ、今はまあポリゴンなどが一般的になってきてますから、スタイルも変わってくるでしょうね。

──皆さんのチームでオリジナル続編を作ってみたいという気持ちはあるんでしょうか？

寺田　それはそれで魅力とかやりがいもありますけど、シリーズものとなるとやはり縛られてくる部分もあるんで、それだったらまったく別の世界観のものを作ってみたいですね。

当日は長い時間、どうもありがとうございました。なお、スタッフの皆さんのコメントはCD-ROMにドキュメントファイルとして収録されているので、パソコンを持っている人はそっちもチェックしてみよう。

8ステージ お祭り

【スタッフから】「グラディウス3」の最終ステージをお祭りムードにアレンジしています。例によってペンギンが大量に出現しますが、厳密にはバクテリアン星人の擬態なんですあれは。設定資料にはそういったことがこと細かに書かれているんですけど、プレイヤーの皆さんにはわからないですよね(笑)。

空中戦

破壊不能の敵キャラ（回転はりつけ板ペンギン）との縦軸をずらし、前方からの攻撃に対応。ベルキャリアーの吐く弾の追尾はしつこいので、できれば速攻で倒しておきたい。

お祭り会場

ワープ出現するザコキャラが登場する序盤は、画面の上か下のどちらかに張りついて迎撃。続く地形せりあがり地帯で画面左端に位置し、上下どちらか（装備が貧弱な場合は上を優先）の砲台ザコをあらかじめ倒しておく。スクロール・ストップ地帯は、まず若竹状の砲門×2を破壊してからあとは順番にコワを始末。ブタ型蚊取り線香地帯は、装備が充実していればそのまままっすぐ進めば問題ないのだが、攻撃力に不安があればあらかじめ画面上か下に敵を引き付けておいて、一気に反対側から抜けるのがよい。ちちびんたリカは例の位置（画面右端で高さを胸元に合わせるせる）でやり過ごす。

敵の目の前で避けようなんて甘い。十分に誘導しておいて通路を確保せよ。

BOSS

直前のすだれで道を塞がれないように(笑)。ボスの吐く光球は微妙に追尾するが、背景中央の柱のあたりで一度かわせば、あとは平気。

光球にはかならず隙間ができる。無理によけようとせずここをくぐれ。

もっと！ 実況おしゃべりパロディウス

モナカ製のコアを壊して金魚を救うのだ！ これが本当の金……やめた。

おめでたくなったものたち

ちちびんたリカ嬢もノリでジャポナイズ。心なしか動きも少々浮き足立っています。

取扱注意!! 禁断のコマンド集

コナミさんの御好意で、いろんな隠しコマンドを一挙公開します。自分に合ったものを試してみよう。

【NORMAL GAMEの「めにゅー」で画面入力】

●同じプレイヤーを選ぶことができる
『左・左・右・右・上・下・上・下・左・左・右・右・上・下・上・下・L・Z・X・R・C・A』
16種類のプレイヤーキャラは、1つとして同じタイプのものがいない。たまたま2人が同じキャラを使いたい時（ってそんなにないとは思うけどね）は、このコマンドを。

●隠しプレイヤーをセレクト可能に
『左・右・左・右・A・C・上・上・下・下・L・Z・X・R・C・A・左・右』
青い妖精を140匹ゲットしてもプレイヤーセレクト画面に出現する。ドラキュラくんたちはグンを抜いて攻撃力が高いので、初心者にもオススメ。

【NORMAL GAMEの「おぷしょん1」画面で入力】

●ステージセレクトが可能になる
『A・A・B・C・C・B・X・Z・上・下・上・下』
青い妖精を70匹ゲットしてもオプション画面に出現する（＊その時点で妖精が新たに70匹ぶんセットされる。これで上の説明に合点がいくかと思う）。一点集中トレーニングや、新たな妖精探しを効率よく行いたい時に、使える。

●周回数を1～8の任意の回数に変更できる
『下・下・下・下・上・上・上・上・右・右・右・下・上・左・左・左・A・C』
レベル4以上をクリアーしてもオプション画面に出現する。ゲームの周回数を1～8の中から任意にセレクトできる。最低最悪のコンディションでドツボにはまってみたい人は、最高レベルの8周目をプレイしてみよう。

●フリープレイ（ゲームオーバーにならない）ができる
『R・R・X・X・L・Z・L・Z・A・B・C・左・右』
レベル4以上を1度もコンティニューすることなくクリアしても、オプション画面でON／OFFを設定できるようになる。ミスはミスとして判定するので、スパーリングのような気分でプレイするぶんには使えそう。

●無敵になる！
『B・B・B・B・A・B・C・B・B・B・B・C・B・A・X・Z・A・B・C(2度繰り返す)』
レベル4以上を1度もミスすることなくクリアーしても、オプション画面でON／OFFを設定できるようになる。「どうせやられないんだから、当り判定があってもなくても同じでしょ？」ということだろうか。初心者がいきなりこれをやっても、つまんないと思うよ。

【NORMAL GAMEの「おぷしょん2」画面入力】

●レベル8を選ぶことができる
『下・下・上・上・右・左・右・左・C・A・A・C』
レベル7をクリアしても選択できるようになる。行き着くところは、やっぱりココか。

【OMAKE-1の「めにゅー」画面で入力】

●レベル8を選ぶことができる
『下・下・上・上・右・左・右・左・C・A・A・C』
レベル7をクリアしても選択できるようになる。で500万点越えられる人は試す価値アリ。

【OMAKE-2の「めにゅー」画面で入力】

●レベル8を選ぶことができる
『下・上・下・上・右・左・右・左・C・A・A・C』
レベル7をクリアしても選択できるようになる。初心者お断り！

【NORMAL GAMEでポーズ中に入力】

●一度だけクレジット数を9に増やすことができる
『下・下・下・B・C・B・C・Y・A・Y・A・上・上・上・左・右・左・右・左・右』
ノーマルゲーム中に一度だけ入力できる。せっかくなら使いきる直前に入力したい。

●一度だけ残機数を9に増やすことができる
『上・下・左・右・A・A・左・右・A・C・上・下』
ノーマルゲーム中に1度だけ入力できる。とにかくしつこく繰り返しプレイで腕を磨きたい人は、クレジット増やしコマンドと併用して。

●1プレイのみ無敵になる！
『C・A・C・A・C・Z・X・Z・X・Z・Y・B・Y・B・Y(2度繰り返す)』
オプション画面で設定できるものとは違い、1プレイのみの無敵モード。

●装備をフルパワーアップできる
『Y・Y・B・B・A・C・A・C・Y・B・X・Z』
ノーマルゲーム中に一度だけ入力できる。ただしスピードは1速、ショットはノーマルになってしまうので、中途半端にパワーアップしているときに使用すると逆に不利になってしまうかも（シールドがつく都合ベルパワーもキャンセルされるし）。再スタート時などの即使用が吉。

●自爆する……
『上・上・下・下・左・右・左・右・B・C』
まあ、なんかに使える機会があると思う。2P同時プレイの時は別々に入力しよう。

エアーズアドベンチャー

●ゲームスタジオ●発売中●5,800円●ロマンティックRPG

ストーリー序盤～中盤ダイジェスト

フェンリル～懐かしのヒストリカルワールド～

2つめのオーブを入手！……だが……

スカイハイワールドで暴れたフェンリルによってフェンリルの腹の中に入ってしまったヘンリーとコーリン。難破船の中で妖精マフィンに出会った2人は、フェンリルの腹の中で2つめのオーブを発見する。嬉しそうにオーブを手に取るマフィン。調子にのったマフィンがさらにその奥にある3つめのオーブを取ろうとすると、うっかり糸状のものに触れてしまう。マフィンが触れた糸状のものは実はフェンリルの神経。神経をいじられたフェンリルはたまらず暴れ、ヘンリーたちはフェンリルの背中に吹き飛ばされてしまう。そこでヘンリーが見たものは……。

オーブを取るのに夢中になり、うっかりフェンリルの神経に触れてしまった一行がたどり着いた先は……。

前号までのあらすじ

公開処刑の場で運命の出会いを果たしたヘンリーとコーリン。悪徳商人セゴーに誘拐されたコーリンを救おうとしたヘンリーは妖精パックとの出会いから、コーリンとともにスカイハイワールドへと旅立つ。水の精霊ウンディーネと出会い、ヘンリーは世界が危機に陥っている事実を知るが、突然、暴れ出した巨大生物フェンリルの腹の中に閉じこめられてしまう。

フライング・フィンを救出！　フェンリルの背中からドゥの街へ

フェンリルの背中でヘンリー達は苦しがっているフライング・フィンを見つける。街でフライング・フィンを助ける手段を聞き出し、早速助けにいくと、助けてくれたお礼にと、ヘンリー達を地上へと連れていってくれるのだった。なんとか地上へと降り立ったヘンリーは、ドゥの街でウンディーネの情報を得る。

▲フライング・フィン

フェンリルの背中で苦しんでいるフライング・フィンを発見する。

フェンリルの背中に吹き飛ばされたヘンリー達。そばに背の町がある。

ウンディーネ再び！　～デモスの存在～

ドゥの街でウンディーネに関する情報を得たヘンリーたちは、街のそばにある滝へと向かう。すると、そこにはウンディーネの姿が！　ウンディーネはヘンリー達に世界が危機にさらされていることを伝え、この世界を救うことを命じる。話によると、どうやらデモスという人物が何か企んでるらしい。一行は情報を求めナタの街をめざす。

これで2度目の出会いとなるウンディーネ。ヘンリーに助言を与えてくれる。

◀ウンディーネ

スカイハイワールドを見守る水の精霊。旅の先々で力を貸してくれるヘンリー達の味方だ。

主要キャラクター

主人公

ヘンリー・チェイサー・ビンセント

公爵家の若き主。何不自由ない生活を送ってきたが、自らを問い詰めるため、旅に出る。斬首刑の日にコーリンに助けられる。

ヒロイン

コーリン・ド・ベネルックス

16歳で妙齢の王女。自然の中で美しく育ってきたが、自分の出生に疑問を持つ。斬首刑の前を通りすぎたのがヘンリーとの出会い。

"壁"が崩壊！ 舞台はヒストリカルワールドへ

ヘンリー達がナタの街に着くと、街のそばにある砂漠の真ん中に奇妙な絵があるという話を耳にする。情報を基に砂漠を探索すると、確かに奇妙な絵が。物々交換によって得たアイテムを絵の前で使うと、なんと、絵が迷宮の入口に！

迷宮の奥へ辿り着くとそこにはデモスの姿が！　さらにデモスの力によってスカイハイワールドに異変が訪れ……。

デモスが"壁"を壊した!?

壊れることのないと言われてきた"壁"がデモスによって壊される。

パラフェザーで下の世界へ

デモスの手によって上と下の世界を隔てていた"壁"に異変が生じた。ヘンリー達はウンディーネの指示で下の世界へ降りたデモスを追って、ヒストリカルワールドへと降り立つ。下の世界に着くと偶然、王都の船が通りかかり、王都まで行けることに。久しぶりに王都の空気を吸うヘンリーとコーリン。しかし、ヘンリーは指名手配されているうえに、怪しい魔術師が王都で暗躍しているという噂を耳にする。

久しぶりの王都～ケトル登場～

王都へ着いたコーリンは、王でもある父へ会うために王宮へ向かう。しかし、コーリンが王宮は入ったとたん、王はコーリンを王宮へ幽閉してしまう。愕然とするヘンリーはとりあえず旧都へ。そこで、3人目の妖精ケトルに出会う。これで妖精はすべて揃った！

3人目の妖精ケトル

3人目の妖精。回復系の魔法を得意とする。かなりあかぬけた性格が彼女の魅力だ。

「2.5次元みたいなキャラクターを動かしてみたかったんですよ」（永野）

人形劇にはならない

――ゲームのお仕事は初めてですよね？

永野　（監督の）柴田氏に「どのくらいのことができるの？」って聞くと、画面的には「バーチャ2」ぐらいのモデリングのキャラクターが動きますって言われたんで、「じゃあ、やってみたい」って。でも柴田氏も遠藤（雅伸氏、ゲームスタジオ代表）さんも8等身というのにこだわっていたから、できの悪い人形劇のようなゲームにはならない、というのはありましたね。興味は全部そこにありましたね。

――むしろ、コンピュータグラフィックスっていう方に近い感覚ですよね。

永野　そうですね。だけど、今のゲームみたいにヘンにリアル指向に行かないでマンガのレベルとかアニメーションのレベル、2.5次元みたいな感じのキャラクターをとにかく動かしてみたかった。リアルに走っていっても終わりなんですよ結局は。それはもう時代が証明しているんですよ、結局本物にはかなわないんだからということで。どんなにリアルな絵を描いたって写真とか現実にはかなわないですからね。そういうのじゃなくて、アニメーションが支持されたりとか、マンガが支持されているっていうその雰囲気を3次元にするっていう、3Dモデルでアニメーションさせるっていうことがどういう雰囲気になるのかっていうのを試したかったんですね。

――ご自分のデザインされたキャラや世界がサターン上で動いてるのをご覧になっていかがですか？

永野　開発機上で動いていたのとは違いますね。実際にテレビ画面に映るようになってから、再度、色の調整はやってます。キャラに関してはライティングとかで随分がんばってくれたみたいですね。照明をやり直したおかげで、かなり見やすくなっているんです。

――最初に柴田さんからキャラの設定があったと思うんですが、各キャラはどんなイメージで？

永野　ヘンリーは北方系の面長のサクソン人で、コーリンはラテンアングロサクソンのやわらか系の顔でみたいな。妖精達は邪悪なファンタジーじゃなく、皆さんご存じのミュージカルに出てくるような妖精さんみたいなって感じですね。でも、気分的にはドットで動かすんじゃなくてCGで動かすっていうことだったんで、あんまり邪険なことはできない。ドラゴンなんかも極力パーツをはずして翼も取ってみたいな感じです。

――永野さんの絵はかなり繊細なんですが、ゲーム機でやる時に大変だったことは。

永野　例えばコーリンはお構いなしに描き込んじゃったんですね、モデリングはできるだろうって。実際に動かす段階になって、例えば、魔法を使う時とかスカートとか風でガッとあおられるって、そういうアクションの絵コンテを描いて渡したんですけど「動きませんぜこれ」って言われて。ヘンリーみたいに服が体にくっついてくるやつとかは全然問題ないですけどね。だけど、立体で漂うくらいに動くっていうのはつらい。

――画面から受けるイメージっていうのが、かなり抑えられたトーンであるということを感じましたが。

永野　そうですね。僕が色をいじっていると、柴田氏が「信じられない色使いしますね」って。「でも、補色で合わせていくんだよ、こういうものは」とか言ってやりました。もともとヨーロッパのイメージが欲しいということだったんです。ヨーロッパって灰色に黄色がかっているんだけど、全部に灰色のフィルターをかけたら大変なことになるんで、これは彩度の調整で何とかしようということで対応しましたね。

姫への愛を胸に、王宮へコーリンを助けに行く！

旧都で久しぶりにいとこのマリロと会うヘンリー。話を聞くと、どうやらマリロは女性に恋をしているらしい。初めての恋愛で悩むマリロの相談にのるヘンリー自身も、愛とは何か考える。自分はコーリンが好きだが、向こうはそんな素振りを見せたことはない。コーリンは自分のことをどう思っているのだろう？　考えているうちにこのままではいけないと思うヘンリー。決意を固め、コーリンを助けるべくヘンリーは王宮の門へと向かって行くのだった。

無事に助けられ、王宮の外で抱き合う２人は互いに愛を確信しキスをする。物語中、最も感動的なシーンだ。

毒を盛られ、一時は危ういと思われたが、ヘンリーの熱いキスで目覚めたコーリン。

セゴーの魔の手が!?　～セゴーとの対決～

迷路のような王宮をさまよいながら、王宮の奥でヘンリーはついにコーリンを見つけ出す。お互いの想いを胸に熱い口づけをかわす２人。しかし、王宮を出るヘンリーを待っていたのはセゴーからの決闘状だった。セゴーといえば汚い手口でコーリンを手に入れようとした憎い相手。街の広場で見事、セゴーをしとめるヘンリー。勝負の後、マリロから伝説の武器の話を聞いたヘンリーは神殿をめざす。

セゴーとの因縁の対決。決闘状を送り付けてくるといった紳士的な面があると思いきや、戦闘中は汚い手を使ってくる卑劣なヤツだ。

神殿で武器を手に入れたと思いきや、再びセゴーの追っ手が行く手をはばむ。しかし、この後マリロが意外な手でセゴーを撃退するぞ。

永野護サイン色紙を２名様にプレゼント！

ヘンリーとコーリンのカラーイラストの入った、ファンならぜひともゲットしておきたいこのアイテムを２名の読者にプレゼント。応募先は……〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24ー1　セガサターンマガジン「永野　護サイン色紙係」まで。

ライティングが重要

――キャラのモデリングの過程っていうのは技術的にはどういう感じでやられたんですか？

永野　当時まだCGに詳しくなくってイラストをもとにモデリングが上がってきて「永野さんチェックお願いね」と言われて、いちいち指示を出してたんですね。そのうちに段々面倒くさくなってきて、自分で描き込むようになって、「目の位置をずらす」とか。そうやってレンダリングのチームとキャッチボールをしながらヘンリーやコーリンを作っていきました。色の問題なんかも「もうちょっと淡い色にしてください」とか、「光源を落としてください」という感じで。ポリゴンではライティングも難しいんです。ライトだけでも全然色見とか立体感とか変わっちゃうんで。まあ、そうやってベストなライティングの位置が見つかった時点でオーケーになって。でも、実はもう１回やり直しているんです、ライティングは。コーリンをモニターに持っていくと、ただの白い雲が動いているだけ（笑）。白っぽいんで全部飛んじゃう、みたいな。

――衣装や装飾品は、デザイン的に気を使われたところってありますか？

永野　衣装の方は結構ね。物語世界が17世紀なんですよ。ライフルとピストルと大砲の時代(笑)。ナイロン登場まであと120年の時代なんですよ。とりあえずヘンリーとコーリンは貴族みたいなものなんで、絹かなとか。結構地味といえば地味ですよね。本当にフランス映画に出てくるような貴族様が出てきますんで。なので、さすがに肌の露出の多い人はなかなか出てこないですけど。

――ユーザーの皆さんに一言お願いします。

永野　そうですね、今までのファミコンとかコンピュータゲームとはちょっと違うニュアンスでやっているんで、何か違うものを感じ取ってほしくですね。たとえば、これから２年先、３年先に出るゲームがあって、そういうのをやってもらった時に、こういうのって昔エアーズがやってましたよみたいな。とにかくやってポコポコ遊んでもらえばいいでしょうね。「すごい簡単だよ。女の子だって１日でレベル20までいっちゃうよ」みたいな。

――次にまたゲームのお話とかあった時に、またやってみようかなっていうお気持ちは？

永野　そうですね、シビアな話でいうとスケジュール次第なんですけどね。あとは何ができるかですね。エアーズも新しいこと、っていうか今までやってなかったことをたくさんできた感じなんで、そういうことができるんならまたやりたいなあと思うんですね。今回、エアーズはこれぐらいのレンダリングレベルのキャラクターでやりましたが、もし次例えば、エアーズをやる時はこのままじゃ済まさないぞみたいな。１キャラクター稼動ポイント300ポイントぐらいにして（笑）。

――本日はありがとうございました。

永野　護 ながの まもる

1960年生まれ。「重戦機エルガイム」でキャラデザイン、メカニックデザインを務め、一躍注目を浴びる。著作「ファイブスターストーリー」は10年を迎える氏のライフワーク的作品。本作ではキャラデザイン、美術設定を担当。

タクティクス オウガ

●リバーヒルソフト●発売中● 5,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

第1章 最後の難所バルマムッサの町を攻略する!

攻略ステージ バルマムッサの町（前半）

敵全員を倒すのは骨が折れる。戦死者がでてもおかしくはないので、一度のリセットは覚悟しておこう。

第1章の最終戦地は戦闘が2度連続する。中断はできても、セーブは不可能。難易度がかなり高く、多くの人が壁にぶつかる場所と言える。力まかせな方法では勝てないので、しっかりと作戦に基づいた行動をとりたい。まず、こちらの初期配置が坂の上になっているのに注目しよう。弓矢の軌道を思い描くと、高所からの投射が有利なことがわかるはず。ポイントは前に出すぎず、迎撃態勢を保つことだ。余裕がでてきたら、HP回復に専念。HPの減りは後半戦に持ち越されてしまうので、今のうちに準備しておこう。

高所からの射撃が有効!

こちらが高所なので、投射はガンガン当たってくれる。慎重に行けば、前半戦は問題ない。

敵の後ろに回れば攻撃命中率はアップ。なるべく正面を避けて、相手の側面か背後からアタックだ。

敵は見た目が同じでも、装備品が若干違っている。ショートボウを持っている者から倒していこう。

ADVANCED TECHNIC 1

高い場所にいるほど有利に!! 射程距離外でもラクラクとどく

弓などの投射攻撃は、表示される射程よりも実際は遠くまでとどく。射程外の2マス先ぐらいに敵がいた場合、「もう少しでとどくのに!」と思っても、その相手を攻撃目標に選べば、矢はちゃんと当たってくれるのである。能力差もあるが、補える距離は3マスぐらいが限度。また、自分が相手より高い場所にいると、当たる確率がより高くなる。射程外の敵も狙えるということを覚えておこう。

光っているパネルが射程。敵は射程外だけど……。

大当たり!! これだけ離れていても攻撃できるのだ。

TACTICS豆知識 カードは手に入れるべきか？

敵を倒すと出現するカードは、わずかながら攻撃力や知性をアップさせられる。レベルアップ以外にパラメータを上げられるチャンスなので、なるべく無理をしない範囲で集めたい。ちなみにラックのカードのみ、パラメータが下がることもある。ラックだけに運まかせなのだが、パワーダウンを恐れずに取っていこう。

パラメータアップに意味があるユニットに取らせよう。

ADVANCED TECHNIC 2

敵の行動範囲を確認してから動こう

少しでも早く攻撃を仕掛けようと、敵に近づきたがるのは初心者の悪いクセ。こちらから相手の攻撃範囲に飛び込めば、先手を取られて大ダメージをこうむるのは必至だ。コンピュータはほとんどが、こちらの陣営に一番近い地点へ移動する戦法をとる。自分が動く場合は、次に動く敵の行動範囲を調べ、攻撃を仕掛けられないポジションを選ぶことが勝利への第一歩だ。

敵にカーソルを合わせてBボタンを押すと、そのユニットの行動範囲が表示される。

これなら敵の攻撃がとどかない! 2回目の行動順序からは、こちらが先手を打てる。

何も考えず移動した場合がコレ。敵の移動ターンですぐに攻撃をくらってしまった。

Chapter-1　僕にその手を汚せというのか

第1章のタイトルの意味が、今明かされる。参考までに、"王道プレイ"は2番の選択だと言われるが……。

ここが運命の分かれ道!!

前半戦終了後、劇的な選択肢がある。これは今までの二者選択とは別物。レオナールに従うか、従わないかによって、まったくストーリーの異なる第2章が展開される。どちらの返答が正しいとはいえない。また、どちらを選んでも同価値の未来が待っている。

どちらを選んでも、ヴァイスはデニムと反対の道を行く。

レオナールへの返答は……?

1	……わかっています。	アラインメントL
2	馬鹿なことはやめるんだッ!	アラインメントC

攻略ステージ　バルマムッサの町(後半)を突破せよ!!

立場逆転!　この不利なポジションを見事くつがえすことができるか?

後半戦は上記の選択によって、敵のメンバー構成が変化する。しかし対応の仕方は同じなので、シビアと思われる1の選択を想定していく。こちらの初期配置は坂の下からスタート。そのため、敵が近くにくるまで投射は役に立たない。さらに敵のアーチャーから強烈な投射を痛いほどくらう。プレイヤーの運さえも必要とされる、圧倒的不利な立場だ。低レベルでの突破は大変難しいので、どうしても勝てないのなら、ゾード湿原でトレーニングし、レベルを上げてから挑もう。

回復ユニットの行動がカギだ。こんな場所からヒーリングをかけても……。

ギリギリで効果範囲セーフ! なるべく坂の途中に陣取って、ヒーリングに専念するように。

アタックチームの編成は回復重視!

敵を全員倒さないと戦闘は終わらないので、いかにしてその間、味方が死なないようにするかにかかっている。力の弱いソルジャーを編入するぐらいなら、クレリックを増員して回復重視でいくべきだ。前線ユニットは、ショートボウとショートソードを装備し、緊急時のことを考えてキュアリーフを持たせること。

アタックチームの一例。ホークマンはけっこう役に立つ。

POINT 1　誰が何を使うかチェックする

最初にやるべきことは、相手の装備アイテムと装備魔法のチェック。ナイトがリーチの長い直接武器スピアを装備していること。アーチャーが持っている弓が、グレートボウという未知の武器であること。要注意ユニットがこれで大体分かるだろう。攻撃射程や警戒すべきユニットを知っておくだけで、かなり計画的に攻めていける。

敵全員をチェックするときは、ユニット一覧のアイコンを活用しよう。

POINT 2　1人の敵を徹底的に攻める

こちらが坂を登りきると、敵の肉弾ユニットを迎え撃つ態勢になる。この敵3人を投射攻撃で片づけていくのが第1だ。敵のクレリックに回復されるとマズイので、1人の攻撃を集中させて確実にトドメを刺していく。アーチャーの投射は耐えるしかないが、ウィザードにはカノープスやホークマンを向かわせて、引きつけておこう。

とにかく1体に集中攻撃! ニンジャはナイトメアの魔法で攻めるといい。

POINT 3　回復ユニットは後方から支援

敵の攻撃はかなり激しいので、手持ちのキュアリーフさえ惜しみなく使っていかねば生き延びれないのが現状だ。そのため、回復ユニットはヒーリングの使用回数を増やす工夫をしなければならない。ヒーリングだけを使ってすぐ待機していれば、次の行動時間は短縮されるので、クレリックはなるべく「移動」手順を省略するように。

ヒーリングの効果範囲はとにかく広い。味方のほとんどをフォローできる。

第2章 序盤の難所はこの戦術で切り抜けよう!!

SELECTED CHAOS

Chapter-2

思い通りにいかないのが世の中なんて
割り切りたくないから

2番を選ぶと、デニムのアラインメントはC（カオス）に変わる 誰にも従わない、自由な生き方を求める心の表れなのだ 共感を持つ仲間も多数登場する

PRESTORY

ガルガスタン崩壊間近

公爵が仕掛けた計画は、ウォルスタ人の結束を頑強にするだけでなく、枢機卿に反発していたガルガスタン人たちを決起させる効果を生んだ。枢機卿は以前の勢力を欠き、本拠地コリタニ城に撤退を強いられる。

アシュトンに潜伏する

一方公爵に従わなかったデニムは、多額の賞金を懸けられ、犯罪者に仕立て上げられてしまう。賞金目当ての盗賊や、かつての親友ヴァイスに追われる身になりながら、港町アシュトンに隠れ住むことになる。

攻略ステージ 港町アシュトン

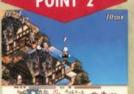
第2章からは戦闘のレベルが格段に上がる。なんと、スタート地点から敵と衝突することになるのだ。ここに現れるボスは、アーチャーのアロセール。攻撃力が並でないため、一撃をくらっただけで致命傷となる。ボスを集中攻撃したいのはわかるが、ダメージを与えてもすぐに回復されるのがオチ。ここは周りの一般兵を潰していくのが賢明だ。

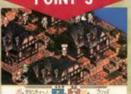
自信家のボスはズンズンこちらへ降りてくるが、無視して周りの敵を倒しておこう。

障害物を利用しながら敵を包囲しろ

POINT 1

自軍を左右に分け、家屋に隠れながら攻撃していこう。ボスには手を出さない方がいい。

POINT 2

こちらは右から攻める攻撃チーム。カノープスを屋根に配置し、投射攻撃で援護させる。

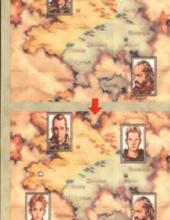
POINT 3

魔法で敵が眠っても、治療されてしまうので注意。クレリックとボスはゆっくり倒そう。

SELECTED LOW

Chapter-2

誰も僕を責めることはできない

1番を選ぶと、デニムのアラインメントはL（ロウ）に 自分の感情を殺し、あえて束縛される身を選んだからには、精神的に苦しい道を歩まねばならない

PRESTORY

公爵の秘策は成功せず

バルマムッサの事件はウォルスタ人の志気を高めたが、ガルガスタン陣営の反枢機卿派を決起させることはできなかった。離別したヴァイスが、事件の真相をガルガスタン側に広めていたからである。

再度バルマムッサへ

ガルガスタンから各地を解放することができたものの、敵陣営の守りは堅く、ウォルスタの進軍は行き詰まっていた。あせった公爵は敵地を早期攻略するため、デニムを遊撃隊としてバルマムッサへ派遣する。

攻略ステージ ゾード湿原

初戦のバルマムッサ攻略は問題ない。難しいのは、次のゾード湿原突破だ。ボス以外の全員がグレートボウを装備しているため、正面から行くと戦死者が続出する。投射を集中的に浴びないために、こちらから2手に分かれて相手の陣形を崩してやろう。マップの右端と左端から攻めこみ、敵をはさむように進んでいけば、クリアはたやすい。

高低差のないステージは戦う条件も同じ。こちらも飛び道具を武器に攻めていこう。

敵の勢力を2分させて確実にトドメを

POINT 1

水上と水中は、能力が低下するのでとどまらないように。逆に敵がいるときは狙え！

POINT 2

ここでも自軍を右チームと左チームに分け、最終的に敵を包みこむ陣形で攻めていこう。

POINT 3

どちらのチームにもバランスよく回復ユニットを従わせるのがポイント。これで楽勝だ。

勝つためのコツを覚えてすべての戦闘に応用すべし

まめにトレーニングし、各ユニットの成長を促してやろう。

ボスには眠りやマヒなどが一切効かない。覚えておこう。

ここでは基本的な戦術を指南していく。必ず状況を好転させられる秘訣なので、戦闘中いつも心がけてほしい。また、邪道だと思われがちなトレーニングも立派な戦術だ。敵にはレベルの上限があるので、難しいマップはレベルを上げてクリアするのも悪くない。

投射攻撃で大進撃!!

攻撃力の高い剣が手に入るか、防御力が高くなるまで、戦士系のユニットも投射攻撃メインで進んだほうがいい。

1 ユニット一覧を活用しよう!

例えば、瀕死になっている敵にトドメを刺したいが、自分の体力も残り少ないという状況が起こる。ここで攻撃に出るか、回復アイテムを使って大事をとるか、プレイヤーは悩むだろう。そういうときに役立つのが「ユニット一覧」だ。これをAT（アタックターン）に整理しておけば、全員の行動順序が一目でわかるようになる。自分の後に味方のクレリックが控えていたら、強行手段を取っても安心。逆に別の敵が控えていれば、自分の身を守る方が優先というわけだ。順序はめまぐるしく変わるので、ここでまめにチェックしてから行動を決定するとよい。

装備品をチェック!!

戦闘が開始したら、敵がどんな装備をしているか残らず調べるのは基本。忘れないように。

行動順序を考える

待機を使って待ち時間を短縮させた分も、順次変えてくれるAT設定。とっても便利だ。

2 敵は1人ずつ倒していくのが基本

装備品をよく確認し、一番危険性のある敵から倒していこう。

強力な魔法を手に入れないうちは、味方の総力を挙げて敵を1人ずつ倒していく方法が一番だ。特に相手にクレリックがいる場合、回復するターンが回ってくる間を計算し、確実に敵1人仕留めるようにしたい。個人ごとにターンが用意されている本作の戦闘システムでは、攻撃のチャンスがきても一気にカタをつけにくい。できるなら装備品の重量を調整し、常に複数で行動できるようにしよう。

瀕死の敵は逃さない。有翼人の機動力を使ってトドメを刺せ!

攻撃魔法は特別なものを除き、命中率が100%! 信頼性がある。

ターゲットをしぼって集中攻撃をしかけろ!!

3 待機の重要性を知れ!

待機とは、次の行動時間を短縮するためにある。この重要さは口をすっぱくしていっているが、もう一度復習してみよう。移動と行動（攻撃やアイテム使用）は、2点でワンセットと考えられる。このセットをフルに使うと、次に行動できる時間は変わらない。しかし、どちらか1点だけを消費し、残りの1点を待機に変換させると、次の待ち時間は25%早められる。さらに、行動・移動のワンセットをまるごと残すと、時間は50%も短縮されるのだ。回復ユニットなどは、待機することで魔法の使用回数が増やせるので、このシステムをおおいに活用しよう。

回復役のクレリックは、ヒーリングと待機を繰り返す作業でいく。MPの消費も心配ない。

敵側も上手な待機の使い方をしてくる。よく見て参考にしよう。

回復ユニットはあまり動かないように!

SECRET FACTOR

ウォーレンレポートで秘密のステージが現れる!?

ウォーレンレポートは、データベースとして使える他、ある仕掛けが隠されている。特別な情報を引き出すと、その操作自体がスイッチとなり、隠されたマップへ行けるようになるのだ。さらに隠しイベントが発生する場合もあり、登場人物の意外な過去が見られることもある。調べ方は難しくないので、普通にゲームを進めていれば分かるはずだ。ヒントは「その他」の項目だといっておこう。

ウォーレンレポートは頻繁に書き換えられる。これはアラインメントLのデニムの情報だ。

こちらはアラインメントC。何か事件が起こったら、レポートの内容を調べてみるといい。

12・10吉祥寺が燃えた ヒューマンVS SEGA AM3研

ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE

●ヒューマン●発売中●5,800円●スポーツ●マルチターミナル6対応

12月10日、ファイプロ生誕の地吉祥寺において、ファイプロの歴史に新たな1ページが付け加えられた――。セガAM3研スタッフで構成された「PWD軍団」と、ヒューマン「HWA」が、サターン版ファイプロで激突するという夢の対抗戦が実現。本家として負けられないHWA。シリーズをかなりやりこんだというPWDも粘りを見せ2勝2敗のイーブンにまで持ち込んだが、HWAが最終戦の勝利をもぎ取り激戦に終止符を打った。

激勝HWA(ヒューマン レスリング アソシエーション)

午後6時。吉祥寺ヒューマン本社前では、PWD軍団が怪気炎をあげた。総勢18人の大人数。各人の表情には、やる気と熱気が窺える。対するHWAも負けてはいない。開発スタッフを含む精鋭5名が、強敵の登場を待ち受ける。

会場に姿を現したPWD勢に対して、まずHWA側からルールとゲームの説明が行われた。途中「呼吸システムの説明忘れてます」と逆ツッコミが入るなど、サターン版での新要素の研究はかなりしてきた様子。練習時間にエディットレスラーを作り上げてしまうなど、その入れ込みようを伺わせた。

試合は、イリミネーション綱引きマッチの形式で行われた。試合時間は無制限1本勝負。PWD勢は自前のリングシューズ(パッド)を持ち込むほどの気の入れよう。

ついにゴングが打ち鳴らされる。技が決まるたびに歓声が上がり、フォールを返すたびに重低音ストンピングが鳴り響く。会場となったヒューマン本社は、さながらプロレス会場の様相。試合はもつれ第五試合。決着と同時に一段と大きな歓声が吉祥寺の夜に轟く――。激戦を制したHWAミスターT2号氏は「クリーンで見せる試合を心がけていて嬉しかったですね。これだけ喜んでプレイしてもらえれば開発者冥利に尽きますよ」。一方PWD家泉氏は「今日の敗戦をこれからの課題として頑張ります」と敗戦の弁を語った。

本家の意地見せ ヒューマンが見事返り討ちに!!

偶然にも使用キャラとしてHWAがVeiwJapanを、PWDがOliveJapanを選び熱戦に拍車がかかった。

サタマガスポーツ 号外 12月27日(金)

謎の軍団PWD現る

あまりにも突然に我々の前に姿を現したPWD。今回ヒューマンとの対戦を行ったこの団体とはどのような存在なのか――。本誌独自の取材により数々の事実が判明した。「セガAM3研の有志で構成されている」「参加メンバーは30人近く」「年間通して数シリーズを行い飲み屋で勝者を祝福する」「部屋別制度が導入されていて、格闘志向のUWD、ルチャのなにわプロレスなども存在する」「近所のショップでファイプロを20本も予約している」「その買い出しもファイプロで決めている」「プロレス同好会の略称である」。

このように謎の活動を続けるPWD。同団体に詳しい八塚敬昌氏(30)は「彼らの活動を知るのは、セガ内部でもごく限られた一部の人間だけです。主に昼休みや仕事が終わった後などに集まっているようですが……」と語る。今後の動向が非常に気になるところだ。

ヒューマン本社に乗り込まんとするPWDの姿を本誌カメラが激写。閑静な吉祥寺の住宅街に彼らの雄叫びがこだまする。

華麗に 俊藤見せた

午後6時45分、時は来た――。第一試合、まずは俊藤が自らロープに走り、張り具合をチェックする余裕を見せる。中盤までは一進一退の攻防が続く。試合が動きだしたのは4分近く。相模のプレーンバスターを切り返してバックを奪った俊藤は、すかさずフェイスクラッシャー。走り込んでからのフラッシングエルボー、後ろから追いかけてのラリアットなど、次々と華麗なテクニックを披露。相模も持ち前のパワー殺法を繰り出すも、俊藤に徐々に押されていく。

5分近く、花道に相模を放り出した俊藤は、パフォーマンスを決めてからの全力疾走ラリアット。リングに戻ってからは、畳み込むように側転エルボーからフェイスクラッシャー、とどめとばかりにラウンディングボディープレスを見舞う。これをカウント2.5で切り返した相模。ならばと俊藤は再度の側転エルボーからソバット、ボディープレス狙い。相模はとっさにかわすが、それを知っていたかのごとく両足で着地。投げ来た相模を丸め込んで先勝をゲットした。

メーカーと団体の枠を越えたドリームマッチ

第二試合は、VJPジュニアの皇帝対OJPエースの対戦。カイザーも掌打、浴びせ蹴りなどを見舞ったが、体重差の壁は厚く、氷川が伝家の宝刀フェースロックで手堅く勝利。

今大会屈指の激しい打撃戦となった第三試合。最期は裂迫の気合いと共に放ったパワーボムで、風間がPWDに2勝目をもたらした。

混戦模様となった第四試合。体調を崩し調子の出なかったトミーを必殺の侍パワーボムで葬り、両軍共に2勝2敗へと持ち込んだ。

決定戦となった第五試合は、エディットレスラー対隠しレスラーという特異な対決に。ハワイの若武者マンモスは、キックや網打ち式原爆で善戦したが、伝説の虎の壁は厚く、ウラカン・ラナに切って落とされた。

惜しくも闘いに敗れうなだれるPWD精鋭メンバー。明日の健闘を祈る。

闘い終わればノーサイド

試合終了後は両陣営の健闘を称え握手が交わされた。さらにPWDからは敬意を込めてソニックサンタ人形が送られた。

なにプロ 旗揚げ戦大成功

6人タッグマッチを制する

同日PWD内団体「なにわプロレス」の旗揚げ戦が、エキシビジョンマッチとして行われた。ジュニアのキラ星達が集結したリング上では、華麗な空中戦が繰り広げられた。序盤ハヤテが捕まるシーンや、合体殺法に苦戦する場面なども見られたが、最期はハヤテ自らの手で勝利を掴み取り、団体の門出に見事華を添えた。

▷30分1本勝負

(HWA)		(なにわ)
カイザー ×ドラゴン ランマル	16分8秒 旋回式ボディープレス	パンサー 仁水 ハヤテ○

HWA VS PWD

ヒューマン本社1Fホール
観衆32人（超満員）

	HWA	試合結果	PWD軍団
第一試合	ミスターT1号	「まぁ、魅せて勝ちます」 ○俊藤 剣 (6分15秒 スモールパッケージホールド) 相模 朗× 「あまり多くを語らずです」	ピーター岩瀬
第二試合	マクガイヤー熊谷	「足を引っ張らないよう頑張ります」 ×超帝スーパーカイザー (7分53秒 ステップオーバーフェイスロック) 氷川 光秀○ 「相手はJrですが全力で頑張ります」	リベロ寺田
第三試合	アキハバラ岡田	「失礼のないいい試合をします」 ×バイオレンス河野 (11分22秒 パワーボム→エビ固め) 風間 利家○ 「技には技で応えます」	デンジャラス家泉
第四試合	ネットウ今村	「ヒップアタックでKOしたいです」 ○サムライ・ジロー (9分5秒 侍パワーボム→エビ固め) トミー・ボンバー× 「岩石落としとJニーで勝ちます」	ゴチン野村
第五試合	ミスターT2号	「これだけ喜んでもらえれば十分です」 ○マスク・ド・パンサー (9分22秒 ウラカン・ラナ) キラウエア マンモス× 「ハワイから来たので日本語ワカリマセン」	マウナケア呉田

熱戦視

熱い。とにかく熱い闘いだった。この熱戦の模様を限られた紙面という形でしかお伝えできないのが非常に残念な程である。今回の企画を通して思ったのが、ファイプロは多人数でワイワイとプレイした方がより楽しめるということ。そして「見せる」ファイトを心がける――。厳密にいえば、このゲームにもハメは存在する。だが、美しく勝利してこそファイプロの、ひいてはプロレスの何たるかが理解でき、より一層楽しく激しいファイトが楽しめるのではないのだろうか。読者諸氏の熱い魂に期待を寄せる。（柴山）

プレゼント

この対戦の模様を収録したビデオテープ（VHS）を、ファイヤープロレスリングSのポスターとセットで5名の方にプレゼントします。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、この企画の感想を書いて次のあて先までお送り下さい。〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン「ファイプロプレゼント」係まで

Just Meet élf

エ・ル・フ

禁断の果実コーナーよ〜ん

♥Tamaのつぶやき♥

「ドロボーッ！」なんて聞こえてきそうな年の瀬。しめ縄でも買いに行こうかな。今年の９月にこのコーナーが誕生して以来、あっという間に過ぎた臨月？　いや４カ月だった。これからもサタマガ読者のみんなに、夢いっぱい＆愛情いっぱいでエルフの素顔を見せちゃうからネ。と言った矢先に、なっなんと「下級生」の原画担当である門井亜矢師匠が登場！　みんなこのチャンスをお見逃しなく!!

エルフ伝言板

下級生の４コママンガ連載スタートにちなんで、サターン版の開発状況をお知らせしちゃう。スタッフはグラフィックのクオリティアップに全力投球！新規オリジナルグラフィックもあるから、楽しみに待っててね。(開発隊長)

最近の噂によると、どうやらエルフショップが新高円寺の名所になっている模様。ショップの前で写真撮影をしていくお客様もいるほど……。東京の地図に載る日も近いかも？　皆さんのご来店を、お待ちしてま〜す。(店長Ｓ)

◆◆◆下級生キャラの創造者 門井亜矢先生を直撃!!◆◆◆

ご存じ「下級生」のキャラクターデザイン・原画を担当された門井亜矢先生に、エルフとの出会いや現在の状況を直撃。人気急上昇中の先生に迫っちゃう!!

門井亜矢先生

6月18日生まれ。B型の双子座。趣味は海外旅行!!

Tama■ではこれから、門井先生の素顔を暴く!!ということで、いろいろ聞いちゃいます。まず休日は何をしているんですか？

門井■寝ています(笑)。

Tama■せ、先生、お仕事いっぱいあるんですから〜(汗)。

門井■そうですね、最近はお休みが余りないです。ある人のせいで……。知らないうちにお仕事が入っているんですよね〜。

Tama■(ギクッ！)ハハハハ……(汗汗)。話題を変えましょう。「下級生」キャラクターメイキングの際に苦労したことは？

門井■エルフさんからキャラクターに関する細かい指定をもらっていたので、余り考えなしに描いちゃいました(笑)。でも、「髪が長い」という設定のキャラが多かったので、自分としてはもう少し髪の短い子とかも描きたかったですね。

Tama■今後のお仕事は？

門井■「下級生」のお仕事がまだ残っているので、発売されるまではとりあえず忙しいと思います。

Tama■サターン版に関しては何かありますか？

門井■パソコン版のＨシーンはキレイに仕上がっていたのに、もったいないですね(笑)。でもテレビ画面で見られるのでうれしいです。

Tama■絵を描き始めたキッカケは？

門井■中学生の頃からマンガを描いていました。趣味で描き続けていたんですが、学生時代にお仕事がちょっと入ってきたんです。そのまま卒業したんですけれど、お仕事があったからそのまま続いちゃったんですよ。

Tama■エルフとの出会いは？

門井■友達からゲームの原画を描く人を探している会社があると言われて、会ったのがエルフの方でした。その時はエルフを知らなくて、女の子の裸を描くとは思わなかったんです。私自身、それまで描いたことがなかったんで断ろうと思ったら、その方が断る暇を与えてくれなかったんです(笑)。

Tama■マンガを連載するにあたって一言。

門井■かわいい女の子たちをたくさん描いていきますので応援してください。

気合いを入れて読んでくださいね

18歳未満はお断りよ〜ん

魅力あるキャラがテンコ盛りのロールプレイングゲームだ

●ワーズ・ワース●

剣と鎧に身を包んだ主人公となって、3Dダンジョンを冒険する。そこには、もちろんお約束のモンスターとＨが待っている。ゲームバランスとクエストの配置が絶妙で、プレイヤーの満足感も高い１作。プレイしてみて損のないRPGだぞ。

エルフからのプレゼント

門井先生のインタビューはいかがだったろうか？　先生のキュートぶりにメロメロになった読者も多いのでは？　今回から始まった先生の連載４コママンガは、もちろんすべてサタマガのためだけの描き下ろし!!ほかでは見ることができないだけに、ファンならずとも要チェックだぞ。

今回は「ワーズ・ワース」のテレカを３名に。〒103 東京都日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部「ジャストミートエルフ 1／17日号」係まで。締め切りは１月16日の消印有効。当コーナーへの意見、感想を必ず書いて送ってね。

Welcome to 門井亜矢World

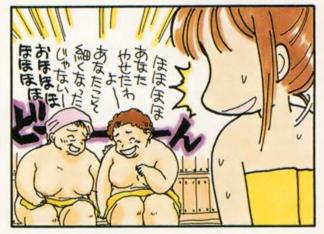
門井先生の描き下ろし4コママンガが読めるのはサタマガだけ!!（かもしれない……）

構想5年（嘘）のこの企画がついに始まりました。なんと、門井先生自らが描く「下級生」&オリジナルマンガ!! さすが「ジャストミートエルフ」、一味違う!!

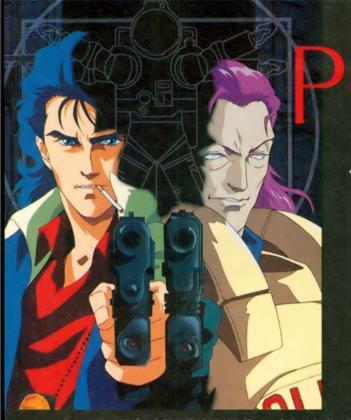
第1回目

「ラドン温泉」って怪獣みたい

な・か・よ・し

下級生で大忙しの門井亜矢先生に励ましの年賀状を出そう

あて先は〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部 「門井亜矢先生」宛てまで。ハガキは編集部が責任をもって渡すぞ。

Welcome to 門井亜矢World 第1回／おわり

次回は主人公の浮気症に先生の怒り大爆発!!（嘘）

POLICENAUTS™
ポリスノーツ

クローズドキャンペーン
ポリスノーツジャンパープレゼント誌上抽選会

10月下旬、ソフト購入者100名だけに当たる〝ポリスノーツジャンパープレゼント〟の抽選会が、恵比寿のコナミ コンピュタエンタテイメント ジャパンで行われた。小島秀夫監督はもちろん、消費者代表、警察官（ホンモノ!!）とともにセガサターンマガジン編集部も抽選に立ち会ったのだが、そのハガキのほとんどが〝感想〟でびっしりと埋まっていることに、改めてこの作品がプレイヤーの心を大きく揺するものだったことを感じた。そこで今回は、その声をいくつか交えながら、まだプレイしていないユーザーの皆さんに「ポリスノーツ」を紹介しよう。

●エンディングの余韻に浸りながら書いています。満足感と脱力感が一緒になったなんとも言えぬ感じです。そのためか具体的なことは少し時間をおいてからでないと書けそうにありませんが、唯一書けるとすれば、一言「よかった……」。（秋田県・27歳・男性）

●〝生き方を変えるゲーム〟だと思いました。宇宙とは、親子とは、友情とは、テクノロジーとは、道徳とは、そして生き方とは、と多くのことをプレイし終わった時に考えさせられました。もっと大人に向けてアピールしても良いと思います。（山形県・27歳・男性）

●1つ問題が起きました。主人が次の子が女の子だったら〝カレン〟にしようと言うのです。あきらめてほしいのですが……。（兵庫県・25歳・女性）

●エンディングの後、登場人物と別れるのが寂しく感じたのは、よい映画やドラマを観た時と同じでした。映画化すればもっと多くの人達に観てもらえるでしょう。（神奈川県・24歳・男性）

●私は登場人物の中でカレンが一番好きです。「私は生きたいの」という言葉が印象的で、彼女の透明な生き方が素敵です。（愛知県・20歳・女性）

●僕は医学系の大学生なのですが、臓器移植などのテーマも非常に考えさせられました。用語解説なども医学的なものから未来考察など面白く、とにかく最高のゲームでした。（長野県・23歳・男性）

●新たに追加されたカレンがジョナサンにベレッタを向けるシーンにはがっかりしました。人に銃口を向けることは、冗談でもやってはいけないし、冗談だからよけいにポリスノーツの世界には似合いません。「リーサルエンフォーサーズ」の時、銃社会を考慮したコナミのやることではないと思うのです。（埼玉県・22歳・男性）

●甥に勧められてプレイしてみたのだが、ゲームというものが人間に感動を与えてくれるとは思いもよらなかった。（徳島・45歳・男性）

●非常にディテールが細かく、手抜きやアラが全く無い作品だった。映画的な見せ方も見事で、ラストシーンは鳥肌が立った。（愛知県・20歳・男性）

●アニメ映画のようです。ガンを使うシューティングと爆弾の処理をするところは、手に汗握りました。バースデーがジョナサンと同じ1月10日だったので、さらに主人公になりきってしまいました。（愛知県・36歳・男性）

●他機種のものより格段にパワーアップしている。エンディングは何度見ても感動する。「ときメモ」のセーブデータを使った隠し要素もうれしい。（徳島県・15歳・男性）

●一番印象に残ったキャラは、レッドウッドです。僕のジョナサンは何回もこいつに殺されました。次に印象に残ったキャラはエドです。爆弾解体のとき数回死んでから、エドを選んだら、いきなり「奇跡」を見せられて、もう大爆笑。いまだにメリルの胸は触れません（笑）。（和歌山県・15歳・男性）

●探偵モノにありがちなトリッキーな謎解きというものも要求されず、自然に解き明かされるので安心してプレイできました。何といっても「バーチャガン乱射」ができてうれしかったです。だた、照準がかなりシビアなので「狙い撃ち」というより、「乱れ撃ち」になってしまったことと、何箇所か途中のセーブができないのは辛かった。（神奈川県・27歳・女性）

●最終形態というだけあって、別機種でカットされたグラフィックを復活させたり、人物のアップが追加されたりと細かい点を修正しているところにこだわりを感じました。今回一番のウリである「バーチャガン」対応は物語に感情移入させるという点で成功だったと思います。（千葉県・24歳・男性）

●宇宙での生活をここまで細かく描いた話を始めて体験しました。その細かさが、ゲーム内の世界に真実味を持たせ、プレイヤーを惹きつけるのだと思います。キャラクターも個性的でそれぞれの過去まで描かれ良かった。デイブの最後やエンディングでは久しぶりに感動させられました。音楽CDも必ず買います。（岡山県・20歳・男性）

●単純、安直、安全志向のソフトが氾濫するする中で、この作品はシナリオがよく練り込んであり嬉しかった。休日の度に何章ずつかプレイしていると、SF専門誌を読んでいる気分にさせられた。ゲームはまだ可能性を秘めている分野。お子さま達に独占させぬよう、僕らいい年をした連中も楽しめる作品をお願いする。（愛知県・27歳・男性）

ソフト購入者のみが対象のクローズドキャンペーンだったにもかかわらず応募総数は5,000通近くを数えた。「ポリスノーツ」監督小島秀夫氏、コナミの広報担当柘植さん、消費者代表の女性、そしてサタマガ編集部代表が目隠しをした上で、それぞれ25枚ずつをひくという公正な抽選を実施。当たった人、おめでとう！

「ときめきメモリアル」のデータがあるとセリフがちょっと面白くなる裏技。ジョナサンと誕生日が同じで驚いた人も。

ハードボイルドな世界観の中で、監修者までつけて（エンディング参照）こだわった〝胸揺れ〟に心も和む……!?

ポリスノーツのプロット

警察権限を持つ宇宙飛行士〜ポリスノーツ〜

25年間宇宙を彷徨ったジョナサン

2010年、初のスペースコロニー「ビヨンドコースト」が完成し、人類は宇宙への本格的な進出を開始した。その3年後、コロニーへの移住者は数十万に達し、その市民の治安を護るために、世界各国から選りすぐりの警官が5名集められた。

宇宙飛行士（アストロノーツ）の訓練を受け、同時に警察機構（ポリス）も兼ね備えたこの5人は、「ポリスノーツ」と呼ばれ、その後のコロニーの警察（BCP）の基盤を築いた。しかし、メンバーの一員であるジョナサンは、EMPSのテスト宇宙遊泳中の事故により、宇宙空間を冷凍睡眠状態でさまようことになる。そして、彼が奇跡的に救出されたのは実に25年も後のことだった。

仕事、友人、妻……すべてを過去に置き去りにして生還したジョナサンは、地球に戻ってネゴシエーターまがいの探偵稼業に就き、孤独な生活を続ける。だが、そんな彼のもとにかつての妻、ロレインが尋ねてくる。

EMPSのテスト遊泳中に事故に遭い、緊急用カプセル内で冷凍睡眠状態のまま宇宙へ放り出された。

25年後に救出されたジョナサンは、オールドLAで新たな生活を始める。過去を反芻しながら……。

ロレインの残した謎を追って宇宙へ

車の爆破に巻き込まれたロレインは、娘のカレンのことをジョナサンに託して、そのまま息を引き取った。

ロレイン殺害犯人と、ケンゾウの足取りを追って、ジョナサンは宇宙恐怖症に耐えつつもコロニーへ向かう。

ジョナサンを訪ねてきたロレインは、現在の夫である北条ケンゾウの捜索を依頼する。製薬会社に勤めるケンゾウが、カプセルと謎の葉を預けたまま謎の失踪を遂げたというのだ。この依頼を受けるかどうか即答しかねたジョナサンは、ひとまずロレインを宿泊先のホテルへ帰そうとする。しかし、ロレインが乗ろうとした車が何者かに爆破されてしまう。そして彼女は帰らぬ人となった。ジョナサンは、爆破犯人の手掛りを追って再びコロニーへ発つ。

サターン版のみどころ

ハードな人間ドラマ

新カットの追加

緊迫の銃撃シーン

やり捨てゲーム文化への警鐘

25年ものブランクを越えたエドとの友情、劇中のジョナサンの内心と同調してこみあげてくる巨悪への怒り、リアリティを追究しつつも嫌味にならない世界観とシナリオ……と、「ポリスノーツ」を批評する場合、おおむねこうした意見に集約されるのは衆目の認めるところだろう。この作品を語る場合、不思議なことに誰もが誉め言葉もけなし言葉も似通った感じになっていく。それというのも「ポリスノーツ」はシナリオがきっちり起承転結に計算された作りで、ストーリーに余分な構成がないからだと思う。いささか語弊はあるが、娯楽映画の計算式を持ち込んでいるので、最後まで鑑賞した後も年齢性別を問わず誰もが楽しめる逸品なのである。長々と前振りをしたが、結局私が言いたいのは、「ポリスノーツ」が最近では珍しい"最後まで観た後、確固とした満足感が得られる作品である"ということだ。1回クリアしたら綺麗さっぱり忘れてしまうありがちRPGや、ある程度遊び尽くすと飽きてしまう格闘など、最初から消耗品扱いて作ったとしか思えないゲームが多い昨今、これはかなり貴重な存在だろう。監督の小島氏がどこかで語っていたが「終わった後にも、それぞれの人の胸に何かが残るような作品」というのは大言壮語ではない。

鑑賞後、心地良い余韻がをいつまでも残しておきたいから、手元に大切に置いておきたい。そして5年、10年たった時に、思いだしたように再び起動させてみる……。お気に入りの小説を書架にしまっておき、好きな時にページを繰る感覚……それと等質な愉悦がここにあると私は思う。適当に遊ばれたら中古屋直行というやり捨て作品しか作れないメーカーには、悲しいかな、この精神性は永久に縁がないのだろうが。（ミスターS）

▶映画音楽を意識したサウンドは、全体をとおして聞き応えあり。

▶ジョナサン（この作品）はハード一辺倒かと思いきや、意外と軟派な面もあったりする。

最後に 小島監督からひとこと

── 抽選会を終えた小島監督に、感想を伺ってみた。「最初に手にしたのが、後で見たら神戸の男の子だったんですけど、なんかよかったなあ、と感じたんです。ちょうど3DOのパイロット版『ポリスノーツ』のマスターが完成して納品する直前にあの震災があって……。だいぶ遅れたんですよ。データは無事だったけど、（神戸ポートアイランドにある）会社の中は何もかもひっくり返ってるし、通勤の途中も、何カ所かは歩いてましたからね。あの頃彼もきっと大変だったと思うので」。

── 開発スタッフとともにすべてのハガキに目を通したという小島監督。"濃い"ものには返事を出すかも、とのことだ。さて、この記事を読んで改めてゲームを始めてくれた読者に小島監督のサイン入りポスターをプレゼントする。ハガキに住所・氏名・年齢・職業と「ポリスノーツ」の感想を書いて下記のあてさきまで（1月16日消印有効）。

ポリジャンをまとった小島監督と広報の柘植さん。女性からのハガキの多さに驚いたとも。

あてさき〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「小島監督サイン入りポスターほしい」係

セガサターンマガジン読者のアイデアがゲームのクオリティを高める!

大阪 森井夏穂
KAHO MORII

殺人的なスケジュールで行われた各地での取材もあらかた終わり、いよいよゲームとして形が見え始める段階になってきた。来年早々にでも画面写真公開か!? というのはひとまずおいて、今回は大阪と香川編を。

「ボクの家の近くの山」が大阪のスポット!?

編集部　さて、大阪ですが。
為我井　大阪はね、街中の面白味を出したいと思っているんですよ。何て言うのかなあ、歩いているうちに次々と違う風景が現れてくる感じってあるじゃないですか。そういう感じを"大阪市"って括りで出した方がいいんじゃないかなあって。他県に比べて少し狭い感じになるかもしれませんね。良く言えば凝縮された感じ。長距離ランナーという森井のキャラクター性が1つのポイントですね。
編集部　そのへんの話も興味深いのですが、ひとまずはハガキの選考を。応募が一番少なかったみたいですけど、何か面白い情報はありました?
為我井　別の意味で面白いっていうのがありましたね(笑)。
編集部　ああ、**大阪府の山路忠義くん**ですね、中2の。
為我井　一番良かったのがね、近所の山(笑)。手描きのイラストつきで「夜景がきれいで近くに公園があって、子供や若い人がいっぱい来ます」っていうんだけど……。
編集部　量は多いんだけどそれぞれに何か1つアクセントがあって飽きなかったですね。そんなわけでテレカを(笑)。
為我井　採用者は、僕が個人的に気に入っている**姫路市の今井克樹さん**に。彼は淀川河川敷公園について書いてくれているんですけど、この風景描写が詩的というか、何かいいんですよ。「草の匂い、土の匂い、川の匂い、少年たちの声、虫の音。太陽の輝き、私のつたない文章ではこれぐらいの表現が限界です」っていうあたりが、もう……。
編集部　後ろ手組んで、目つぶって歩いてる感じですね。
為我井　ただゲーム上は、夏穂の実家がお好み焼き屋であるという設定上、道頓堀であるとか新世界といったミナミの方をメインにしたいっていうのがありまして。場所自体はゲームに反映させられないかもしれないんですけどね。
編集部　文章表現に技あり、ということですかね。

またキミと一緒に走りたいよね

元気で明るいスポーツ少女の彼女は、府下屈指の長距離ランナー。実家のお好み焼き屋でバイトをしてシューズなどの購入費用を稼いでいる、というしっかりした面も持っている(余談だが常連のおじさん客にファンが多数いるらしい)。主人公と一緒に過ごしたのは小学校5年生の11月から3月まで。府の陸上競技大会の学校別駅伝で優勝したいとの夢を持っていた夏穂だが、男子の選手に選ばれたのは、面白半分の推薦で選ばれてしまった、転校してきたばかりの主人公。秘密の猛特訓をするうちに、不思議な連帯感と信頼関係が芽生えた2人だが、大会当日に主人公は引っ越してしまったのだった。
【データ】身長……162cm/B・W・H……83cm、58cm、84cm/誕生日……4月19日(牡羊座)/血液型……O型/現住所……大阪府(ミナミ)/通学校……私立笹峰女学園高等部

イラスト・甲斐

言葉にするのは少し苦手だから小鳥達にこの気持ちを託します

山林を持つ富豪の娘である真奈美は、体が弱く、周囲の人々にどことなく寂しげな印象を与える女の子である。柔らかい性格をしていて、その分生活のスピードも穏やかだが、感受性は実に豊か。人間はおろか動物の気持ちを理解することもできるという。主人公と一緒に過ごしたのは中学3年生の4月から9月まで。とはいえ人との交わりをあまり好まない真奈美は、病弱ということもあって、あまり学校に出席していなかった。裏山を散策している時に、プリントを届けにやってきた主人公と出会い、2人はそこで、とある共通の〝秘密〟を持つことになるのであった。

【データ】身長……158㎝／B・W・H……78㎝、56㎝、81㎝／誕生日……3月12日(魚座)／血液型……A型／現住所……香川県高松市／通学校……県立白井坂高校

香川 杉原真奈美

MANAMI SUGIHARA

両親がデートした公園をオススメします

編集部　香川はハガキの束に厚みがありますね。

爲我井　1つデカいのがあったんですよ。香川県の須藤遊一さん。フィルム4本にわたっていろんな場所が押さえられているんですけど、取材しようと思っていた場所の大部分が押さえられていて、非常に参考になりましたね。文句なく採用です。

編集部　高松といえば、東京都の大西亮さんの情報も良かったですね。栗林公園を「両親がデートした所です」って紹介してくれたんだけど、なんかほのぼのしてきますね。

爲我井　実際、栗林公園は登場させます。しかも結構重要な場所として。実際真奈美が「ここは昔、私の両親がデートした所なの」って言うかはまた別ですけど。ここは旧松平家の庭園だということで、緑豊かなんですよ。

編集部　真奈美のキャラにおあつらえむきのロケーション。

爲我井　たとえば〝森林が好き〟とか〝おとなしい〟っていうと、もう病弱だっていうイメージになると思うんですよ。そうはしたくないなと。デート中にすぐ倒れられても困るでしょうし(笑)。そういった部分は過去に主人公と出会ったことによって改善されていったってことにしたいんです。だから、今現在っていう時間で杉原と会った時には、昔の思い出を語り合えるみたいな形にできたらいいかなあと思うんですね。

編集部　なるほどー。

TBSラジオで センチメンタル・ナイトがスタート

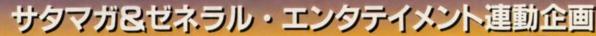
1月6日の深夜からTBSラジオと琉球放送で「センチメンタル・ナイト」が始まる（毎週月曜日／24：30～25：00）。これまでも「卒業」や「誕生」のキャストを優しく育ててきた藤田淑子さん（写真中央）をメインパーソナリティに、声優陣のトークやラジオドラマを、リスナーからのハガキを織り交ぜながら展開していく。

まもなく画面写真も公開!

この線画はゲーム画面のオリジナルとなるキャラクターパターン。喜びや悲しみといったさまざまな表情を、季節に合わせた服装で描き分けている。12人分ともなれば大変な作業だが、まもなくその画面をお見せできるぞ。

サタマガ&ゼネラル・エンタテイメント連動企画

GW デ・ラ・ゲームウェア

新時代のデジタルメディアと仲良くおつき合いするための2ページ

テレビ東京の昼の映画を観るのがクセになってしまった。ますます神経衰弱化。
DJ＝NAMo(25)

SPECIAL

これで恋も仕事もだいじょうぶ？

GW４の数占術コーナーを担当するバーバラこのみの

1997年大予言

'97年の運勢が気になる今日この頃。このコーナーでもGW４号のコンテンツに登場する占い師さんをフィーチャーして、年末・年始の雑誌らしい企画をやってみました。

1997年の世界の情勢大予想

'97年を大予想すると、まず社会全般では景気回復の見込みは薄そうです。全体的にかしこく物を買おうとする傾向が強くなり、海外通販や懸賞ブームなどは続きそうです。そして個人輸入の一般化も予想されるでしょう。また'97年ブームを呼びそうなものは、家庭用インターネットや懐古ブームによるリバイバルグッズ・古着ファッションなどがありそうです。海外情勢では、香港の中国返還があるので香港映画やアジアブームは続きそうです。返還後のトラブルは一時的なものでしょう。そしてロシアではエリツィン大統領の安否も含め何かありそうです。次に自然災害については、あまり暑くない夏という異常気象も起こりつつ、８月～９月に台風の被害も多いでしょう。気になる恋愛傾向は、パワフルな女性と静かな男性のカップルがトレンドとなり、結婚という形にこだわらない新しいスタイルが確立するでしょう。最後に'97年のキーポイントは「女性の力」といえそうです。大きな波乱を起こしたり国際的スターが誕生したりと、何かと話題になるのは女性ということになるでしょう。

1997年のセガサターンの運勢

'97年の運勢は、これまでのやり方にこだわらずに、新しいファミリーを作るつもりで積極的に動くと幸運な星回りになるでしょう。また１つの事を突き詰めていく探求心にあふれアート感覚を大切にすると成功をおさめます。新たな出会いはパーティに参加して。負けず嫌いなのでライバルが出現すればするほど燃えるでしょう。

BarBara Konomi' profile

生年月日不明。占いをベースにしながら、企画・制作など多方面に活躍中。ただし、この名前は占いをするときのホーリーネームで、別の活動時には本名で活躍しているため、具体的な活動内容は知られていない。占い方法は詳しく明かせないが、特に数占術を用いた恋愛に関する占いが得意である。

これからはサターンのスイッチを入れるのがとっても楽しくなる

バーバラこのみの数占術

〝ユーザーがサターンを頻繁に起動させるには何が必要か？〟という発想から生まれた、占いのコンテンツ。自分の生年月日などのデータをあらかじめ登録しておけば、本体の時計機能と連動して、１週間ごとに内容が更新されるようになっているの（＊時計の時刻合わせも忘れずに）。占い結果が起動時に即表示される、というのもこれまた１つのポイント。サターンゲームでひとしきり遊んだ後にGW４号のソフトをドライブにセットして、次にサターンを使う時に手間なく内容チェック……といった使い方もできるというワケだ。ユーザーの新習慣となるか？

バーバラ嬢のありがたいお言葉が１日の活力となるか。

運気の上がり下がりがひと目でわかる。癖になりそう。

NAMo'S TALK

●１号から買っています。連載ゲームに対戦格闘ゲームあると、もっといいと思います。（秋田県・畠山友広） NAMo：年末には「ファイターズメガミックス」なんかも登場して、格ゲーブーム依然おさまらずといったところでしょか。個人的にはＳＮＫの「サムライスピリッツ斬紅郎無双剣」の真剣勝負モード（１発でもダメージを受けたほうが負け）みたいな、〝刹那〟にすべてを賭けるタイプのものがあると嬉しいですね。４号にはどうやらなさそうですが、こんな希望も叶うといいですね。

サターンマガジンを読んでいる あなたの12星座別1997年の運勢

《牡羊座》3月21日〜4月20日生まれ

☆97年のあなたは行動力がありチャンスを見抜く力にあふれます。前期は人生の目標を定める時ですので、何事に対しても真剣に取り組んでください。後期はドラマチックな出会いによって刺激を受け、大きな成長をとげるでしょう。ラッキー月は7、11月です。

《牡牛座》4月21日〜5月21日生まれ

☆97年のあなたはバランス感覚がすぐれ着実に幸運をつかみます。前期は人間関係を確実なものにするための努力をしてください。今後を左右するでしょう。後期での幸運のキーワードはシンプル志向です。体も心も、そして生活も。ラッキー月は3、10月です。

《双子座》5月22日〜6月21日生まれ

☆97年のあなたはチャレンジ精神にあふれ、新しい才能を発揮します。前期は個性的な異性との出会いによって、人生観が変わるでしょう。後期では何事においても上達が早く、新しい分野でのリーダー的存在になる可能性があります。ラッキー月は1、8月です。

《蟹座》6月22日〜7月22日生まれ

☆97年のあなたは感情のコントロールが大きなキーポイントとなります。前期は多くの出会いがあり、本格的な恋の予感がします。後期では人間関係でのストレスに注意してください。上手な気分転換によって新しい魅力がふえます。ラッキー月は6、12月です。

《獅子座》7月23日〜8月22日生まれ

☆97年のあなたはパワフルな精神力によって運が開けます。前期は対人関係に大きな変化があり、それによって個性に広がりがでます。後期にはトラブル運がありますが、強い意志と大胆な行動によって乗り切る事ができるでしょう。ラッキー月は1、11月です。

《乙女座》8月23日〜9月23日生まれ

☆97年のあなたは気持ちに余裕があり、毎日を大切にすることで充実感を得られます。前期は生活スタイルにこだわりをもって楽しむ事が、キーポイントとなるでしょう。また後期はロマンチックな出来事で、ヤル気もアップします。ラッキー月は4、10月です。

《天秤座》9月24日〜10月23日生まれ

☆97年のあなたは人とのつながりを大切にしてステップアップをします。前期は一目ぼれや劇的な告白などの多くの恋によって、新しい発見があるでしょう。後期には美的センスをみがくことに集中してください。大きな運が開けます。ラッキー月は2、8月です。

《蠍座》10月24日〜11月22日生まれ

☆97年のあなたは自立心が強く積極的な行動によって幸運をつかみます。前期は集中力をいかし夢中になれるものを持てば、充実するはずです。後期でのキーワードはニューフェイスです。新しく出会った人が今後を左右するでしょう。ラッキー月は6、9月です。

《射手座》11月23日〜12月21日生まれ

☆97年のあなたは知的好奇心があり、自分をみがくことで運命の扉は開きます。前期は社交的に多くの人と付き合うと、変化と刺激にあふれ充実します。後期では知識や教養をつけて、より自分自身のレベルアップを目指しましょう。ラッキー月は5、12月です。

《山羊座》12月22日〜1月20日生まれ

☆97年のあなたは判断力にすぐれ地味だが確実な一歩を踏み出します。前期は向上心にあふれ努力をかさねることが大きなパワーになるでしょう。後期では新しい恋愛に、積極的に飛び込むことで前向きになれ、自分に自信がつきます。ラッキー月は4、9月です。

《水瓶座》1月21日〜2月18日生まれ

☆97年のあなたは常識にとらわれないユニークな発想がキーポイントとなります。前期は新しい知識を活用することによって、人生の目標が近づきます。後期では趣味に力を入れて、新しい出会いもあり、生活が大きく変わるでしょう。ラッキー月は2、5月です。

《魚座》2月19日〜3月20日生まれ

☆97年のあなたは気分の浮き沈みが激しく、強い意志が運を左右します。前期は愛情に恵まれて感性豊かな才能にあふれ、大きな成果を得ます。後期には優しすぎて人間関係に関して神経質になるので、迷いやすい傾向になるでしょう。ラッキー月は3、7月です。

MINI PROJECT

魁! エジホンギャラリー

第3回

グラフィックデザイナー豊田小百合さん

絵心あふれる各界関係者(じつに曖昧な表現)がエジホンの原画制作にチャレンジ! さて今回は、ゼネラル・エンタテイメントのグラフィックスタッフの1人、豊田さんです。またもや女性です。狙ってるワケじゃないんすけどね。ウルフルズの「バンザイのイェ〜イの部分からイメージが湧きました」とのことで、テク云々を越えた勢いが感じられます。ちなみに中央の太陽に群がる生き物は、のりピーマンじゃなくて女の子だそうです。

題名:太陽のようなあなたが大好き

COLUMN

いよいよ今年も大詰め、GW4号も最終的な仕上げの段階に入った。今回はリニューアルである。様々な新企画も登場する。占いもその1つ。個人的なことを言えば、私は占いを信じてはいない。しかし未来という"時間"を、道なき土地という"空間"に置き換えてみると、占いは羅針盤のようなものとして、理解可能になる。かつて星の位置と羅針盤を頼りに海や砂漠を旅した人々は、精度の高い占星術師だったのだ。彼らはすべて、膨大な経験(データ)を持ち、それを整理するデジタルな能力に優れていた。そんな"彼ら"の力を借りて、GWもさらに新しい土地への旅を始めることになる。果たして来年はどのような運命が待っているだろうか。

樋口泰人:「GAME-WARE」の情報部分をプロデュース。日頃は映画や漫画など、ジャンルを超えた批評活動をさまざまなメディアを縦断して展開する。「MRハイファッション」などでも連載中。

サタマガ本誌に足りない2大要素――占いコーナーと連載漫画のうちの1つは、今回だけではありますが補えたんではないでしょかね。ははは。このコーナー、雑誌内のポジションとしてもかなり特殊だと思うんで、これからも悪びれることなく"実験"していこうかと思います。相原コージ、勝負だ!(暴言)

えー、過去のペースからいうと、次のGW発売は1月5日ということになるのですが、2枚組リニューアルの1発目という事情もあって、少しズレこむ模様です。そのぶんコンテンツの充実ぶりは、部外者のわしが言うのもなんですが相当なもんすよ。特に隠し玉の"アレ"なんて……うーん早く言ってしまいたい! でもここはグッとこらえて越年決め込もうかと思います。では善い年を。

ご意見・ご感想を待ってます・お礼もあるよ!!

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部
「デ・ラ・ゲームウェア」係

NAMo'S TALK

●GW3号を買ったのですが「お兄さん」がサッパリわからない。これって本当に面白いの? 私には容量のムダにしか思えませんが。(東京都・池尻大橋サラ) NAMo:こういった反響が結構多いんですわ。たしかにゲーム目的で買うタイプの人にとっては馴染みにくいかとは思いますが、これがTVでアニメや特撮なんかで放映されていたら、間違いなくカルト人気爆発してますね。池尻さんは16歳ですか。ちょうど微妙ですね。浦沢義雄氏の脚本の味は、もう少し人生経験を積むか10歳くらい若返らないと堪能できないかもしれませんね。

LUNAR SILVER STAR STORY EXPRESS

発売から2カ月あまりたった「LUNAR SILVER STAR STORY」。もうみんなエンディングは見たはずだよね。今回はルナエキ最終回ということでブロマイドの秘密をちょっと探ってみようかな。

●角川書店
●発売中
●6,800円●RPG

巷で噂のブロマイド 君はもう全部見たか!?

大蛇と戯れるロウイスの小悪魔的な表情が魅力。3魔女も1枚ずつブロマイドが。

長い話の中での一瞬の清涼剤とも言える女性キャラ達のブロマイド。実はこれ、10枚全部を見るには超涙ぐましい努力が必要なのだ。特にミアとジェシカのものは、なかなか全部見られないらしい。そこでちょっとだけヒント。まずジェシカのシンバは要チェック。マメにラムスには会うべし。あとモノによっては冒頭のブルグで「○○2階の男と話をし○○○に○○を貸す」なんて種まきも必要に。健闘を祈る／

ミアの水着姿。こんなシャッターチャンス誰がモノにした!?

波打ち際で遊ぶジェシカ。ミアとジェシカは3枚ずつブロマイドが。

窪岡俊之氏◆特別インタビュー

開発を終えて

こだわりにこだわり抜いて実質10カ月以上をかけたアニメ部分。その総監督を担当した窪岡俊之氏に今だから言える裏話を聞いてみた／

窪岡 俊之氏

数々のアニメ作品を手がける日本屈指のアニメーター。メガCD版時代から「LUNAR」に携わった1人でもある。

——制作も終わり完成したものをプレイした感想はいかがですか？

窪岡　そうですね。自分の関わった仕事の中では非常に手応えがあったというか、今回のような体制でないと絶対できないようなことをずいぶんとやらせてもらいました。ゲームと合わさって組み上がってみたら大体思っていた通りになってましたね。ただ作品の展開として思っていたよりコンパクトな感じはあって。もっと練り込めたかなという反省は少しあります。

——一番作っていて楽しかったシーンはどこですか？

窪岡　船上のルーナのシーンですか。前々からルーナにせっかくだから歌わせてあげたいという気持ちがあって。確かにゲーム性云々にはあまり絡まなくて結構ぜいたくな部分なんですが。今回ちゃんとそれができたんで本望かなぁと。

——アニメの部分ではCGとの合成シーンもありましたが。

イラスト大賞 お待たせ！窪岡氏選定 受賞者発表!!

ルナエキ「LUNARⅠ」バージョン最終回となって、ようやく発表にこぎつけたイラスト大賞。たくさんの力作をありがとうございました。窪岡氏とうんうん言いながら悩んだ末、以上の7作品に決定させてもらいました！

窪岡氏の総評は「今回は全体的にいろいろなタッチの絵が多くて、見ていて本当に楽しかったです。特に今回大賞となったとりのねさんの作品は、動きがあって楽しくていいですね」とのことでした。みんな、ありがとね。

優秀賞

茨城県／東雲さん
可愛いだけじゃない、ちょっと大人っぽさも見えるミアの姿です。

愛知県／大橋賢史さん
キリーの本質を表すかのような豪快で男っぽいタッチがナイス。

愛知県／鈴樹なるとさん
もうお馴染みのなるとさん。今回も可愛らしく描けてますね。

大賞

長崎県／とりのねさん
LUNARⅡハウステンボス。2人の表情や構図もGOODです。

埼玉県／茅たくみさん
ちょっとHな悪のルーナ。表情もどことなく色っぽくていいですね。

神奈川県／谷江亮さん
肖像画のような雰囲気のある作品。ジェシカへの愛が感じられます。

東京都／しゅんさん
青き星をバックに頼りなげな表情のルーナが印象的な作品です。

PRESENTS！

重馬敬氏作小説版「LUNAR」と、ドラマCDをセットでプレゼント。希望者は住所・氏名・年齢・職業とゲームの感想を書いて、欄外の宛先までハガキを送ってね。

小説はまだまだ続く予定。ドラマCDも内容が濃くて良いぞ。

次回予告

さて、一段落着きルナエキはひとまずお休みです。再開は「魔法学園LUNAR！」の情報が出る春先の予定ですがお便りなどは常時受け付けてますので、よろしくね。それではアデュ〜〜！

窪岡　ええ。制作の裏話をすると最初どうやっていいかわからなかったんです。ガイドとしてルーナのCG人形を立てといてというのはディズニーでやってたやり方なので、そこまでは何とかまねしたんですが、どうやってCGの船を作画とずれないようにするかとなると、CGを1度全部ワイヤーフレームの画面でプリントアウトして、それに合わせてキャラを描くという、非常に原始的なことをやらざるを得なかった。あの時点ではそれ以上に確かな方法が考えつかなかったんです。歌モノと絡ませること自体大変なんです。それにあの分量をデジタルアニメでというのが、また大変。まだまだ手作業のほうが早い部分はいっぱいあるんですよ。でも手作業だと何か詰まった時になかなかやり直しきかないし、撮影台の上でできることしかできないという欠点があるんですね。

——全体的にメガCD版よりずいぶんと重い感じになりましたね。

窪岡　ええ。今回はメガCDで発売された「LUNARⅡ」とのつじつま合わせ的な部分も少しあったことと、あんまり勧善懲悪なキャラクターとはちょっと違い、彼らなりにポリシーがあってやっているはずだという、理由づけからですね。

——リメイク的な作品の制作についてはどう感じられましたか？

窪岡　正直言って辛いですね。メガCDでやり残したことはいっぱいあったので、こういう機会が与えられたことは良かったんですけど。ただ、どうしても新鮮味が薄いんですよ。だから4年前、最初に作った時に面白いと感じたものを思い出す作業とかもしました。でも、やっぱり我々も変わっちゃってますしね。作り手のメンタリティというか、そういうものが作品に与える影響は大きいなぁと。

——大人になっちゃったかなと。

窪岡　そうですね。でも今回はやりたいことはみんなやってきたし(笑)、細かい所までちゃんとできてると思うし。あとやっぱりシナリオですね。セリフの1つ1つがちゃんとキャラの立場に立って発してるから、重みも違いますし。それにしてもアニメ作業はすごい人数でやってましたよ。もうあちこちのスタッフを使ってて、100人越してると思いますよ。宣伝などで総作画枚数1万何千枚とかウリになっちゃってますけど、結局予定の倍くらいになっちゃって(笑)。もうゴメンナサイ！ってあやまるだけです。

※プレゼントの宛先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 セガサターンマガジン編集部 LUNAR EX係りまで。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

レッドカンパニー 西の市通り!! RED

「ユナ」はもちろんのこと、数々のアニメでキャラ・メカデザインを手掛けてきた明貴美加先生の仕事場を公開!!

大公開!! これが明貴美加先生の仕事場だ!!

○ものすごいっス!○

明貴先生の机周りは写真を見てもらえればわかると思うが、ここで仕事できるの？ と思うくらい作業スペースが少ない。棚や床、机の上には資料やペットの檻が所狭しに並び、積み重なっているのだ。ちなみに明貴先生のペットはハムスター、モモンガ、海水魚など。こういうのが社内で飼えるのもレッドならではだね。

「アチョー!!」な散らばり方の明貴先生の机。机の周りには超プレミアムなモノも埋まっているらしい。

ソフビ人形も収集。懐かしのキャラものが中心。

水槽の中では多種にわたる魚がいる。

増えすぎて、本人も何匹いるかわからないとか？

○隠された宝物を探せ○

取材中、越後屋が突然登場し、「へっへっへっ、取材ですか、サタマガ編集部の旦那、い〜いものがありますぜ!」と言いつつ明貴先生の机周りを勝手にあさり始めた。明貴先生に怒られないのだろうか？ という心配をよそに、資料の束を掘り起こし、机の下に潜り込んで、なにやらゴソゴソやっている。そしてついに……。

怪しい格好の越後屋。いつもこれで社内をうろついている!?

机の下も入念にチェック! でもそんなところに宝物が落ちているのか？

おおっと、これは「ユナ」の設定だ。

ガン○ムのイメージイラストも、本当に無造作に置かれていた……。

○あっ!! 明貴先生だ!!○

越後屋が机をあさり始めて数十分後、背後から殺気が流れてきた。「もしや……」と振り向くとそこに立っているのは明貴先生! しかし、越後屋はまだ気付いていない。「え、越後屋……」と声を掛けると、「ハイ、なんですか？」とにこやかに振り替える。しかし、その瞬間、彼の表情は凍っていた。

先生の攻撃!! このあと同僚の久保氏も登場し、先生を引き止めに入ったかに見えたが…。

竹刀を持って登場の明貴先生。ちなみに先生は昔、剣道を習っていたそうです。

○サイン入りポスターもゲットォォ!!○

先生のお仕置きをたっぷり受けた越後屋。「これではサタマガ編集部にあわせる顔がございません。せめて何か土産の1つでもお願いしますぅ」。その言葉を受けて、心の広い先生はおもむろにポスターにサインをしてくれたのだ。このポスターを1名様にプレゼント。あて先は欄外を見てね。

好評発売中の「ユナ」。ユナの笑顔がまぶしいスペシャルパッケージが目印だ。みんな買ってね!!

これがゲットしたポスターだ!!

【応募方法】ハガキに住所、氏名、年齢、このコーナーの感想を書いて、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「レッド酉の市 ユナポスター」係まで送ってください。締め切りは1月16日の消印まで。

SEGA この冬休みは雪山のゲレンデより街のスーパーGだ！

セガAM1研 だいなまいと！

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL

クリスマスも終わって、いよいよやってくるのはお正月。今年最後の“だいなまいと！”は、東京ジョイポリスで行われた「スーパーG」のイベントリポートだ!!

東京ジョイポリスで「セガスキースーパーG」イベント

去る12月7、8日の2日間、東京ジョイポリスで「ヴァーチャル ヴィクトリア カップ」と題し、スポーツ用品店ヴィクトリアとの協賛で「セガスキースーパーG」のイベントが開催された。イベントでは、「スーパーG」の通信対戦を使った勝ち抜き戦が行われ、当日ジョイポリに遊びにきていた人達で盛り上がっていたぞ。7日には、元オリンピック選手の川端絵美さんがゲストで登場し、プロの滑りを目の前で見せてくれた。このイベントは2月にも行われる予定で、参加したい人は今後の情報を要チェックだ！　このページでも情報が入りしだいお伝えするぞ。

ヴィクトリアとの協賛で開催された「スーパーG」のイベント。ジョイポリ内の一角に設けられた会場で行われた。

ゲーム大会が始まる前には、スキーに関する知識を競うクイズ大会もあった。参加者は、早押しクイズに白熱していたぞ！

ゲーム大会は、当日ジョイポリに遊びにきていた人達の中から、参加者を募って競われた。男性はもちろん、女性や子供まで参加！

ゲストには 元オリンピック日本代表

'88から'94までの冬季オリンピックに、アルペンスキー日本代表として出場。イベントでは「スーパーG」で、さすがプロという滑りを披露。

川端絵美さん♥

サタマガからも参加。はじめは好調に滑っていた大戸島だが、ゴール前でコケるという大失態で敗戦。この後、千葉ちゃんは3連勝の大健闘。

イベントに参加したサタマガの人

ライター 大戸島さんじゅうご

このページ担当のライター。「だぁー、めちゃめちゃイケてないじゃん!! 勝つつもりだったのに。悔しすぎるね」。

編集 千葉ちゃん

本誌ではおなじみの金髪編集者。「俺、スキーやったことないんだよね。ちなみに髪はブリーチかけてるだけっス」。

クイズ大会にもちょっとだけ参加

ゲーム大会はまだか、と思っていたところでのクイズ大会。あわてて参加したものの、スキーの知識は皆無といってもいい2人は、あたふたしながらの敗退。

クイズではいいところを見せられなかった大戸島は、ゲーム大会での挽回を誓うが……。

プライベートショウにもお目見え!!

セガスキースーパーG

セガが送り出したスキーゲームの決定版！

アルペンスキーの種目にあるスーパーGをゲーム化した「セガスキースーパーG」。ゲームモードは、次々とライバルを勝ち抜いていくワールドシリーズと、時間との勝負に燃えるタイムトライアルの2種類から選択。そしてプレイヤーは、遊び方がまったく違う3種類のコースで滑りを楽しむことができる。

本物がもつ迫力と恐怖感を追求して開発されたこのゲーム。それはスピード感だけではなく、専用筐体に備わったフットコントローラーから伝わる衝撃に隠されている。コース上の凸凹に合わせ足元が震動し、本物さながらの感触を体感できるのだ。

ゲームから伝わるのスピード感は、本当の速度よりもかなり速くなっている。これで、よりスリリングな滑りが体感できる！

転んだ時には、足元から大きな衝撃がくる。また、エッジを立てた時などの感触も伝わる。

最大で4人まで対戦可能

プライベートショウでは、最大数の4台を接続し、通信対戦の楽しみを披露していた。ぜひ、みんなも多人数で対戦を楽しんでみてほしい。

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp./AM2/

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.36

発売日も決まり、早くも大物によるシリーズ化の話もある「DIGITAL DANCE MIX」。今年最後のAM2研エクスプレスは最新情報満載で迫るぞ。

今年最後のインタビュー！ 最新作に見るサターンの新技術を語るぞ！

YU SUZUKI
AM2研部長
鈴木 裕

合同会見の模様からサターンの可能性を語るぞ。

「VF3」から先の新技術を導入！

――今回は去る12月9日に開催された「DIGITAL DANCE MIX 安室奈美恵」の合同記者会見の様子をお届けしよう。ソフトの経緯については、前号の本誌で十分に語ってもらっているので、今回は最新作に導入されているサターンの最新技術について、切り取ってみた。移植発表以降、姿の見えないサターン版「バーチャファイター3」も、今回の鈴木部長の発言の隅々に、その実現を予感させるものが見え隠れしていると言えそうだ。売れ行き、話題性、新機軸……。あらゆる意味で注目度の高い、AM2研の最新作のすべてに迫ろう。

【開発で苦労している部分は？】

鈴木■開発で一番苦労しているのは、今後のシリーズ化も見込んで、いかに効率よく、ショートタイムでキャラクターを作れるかということです。「バーチャファイター3」の頃までは、キャラクターの顔を作るときに、例えば2カ月近くの時間をかけて、何度も何度もポリゴンの調整をしながら顔を作っていたわけですが、今回の作品に関しては〝3Dスキャニング〟で最初に安室奈美恵さん本人の顔の3Dデータを撮って、それを元に顔のポリゴンデータを作っているんですね。ですから、以前はキャラクターの顔を1つ作るのに、2カ月近くもかかっていたものが、例えば15分ほどでその元データができてしまうほどになったんです。極端な話、データを撮った翌日には、本人と認識できるキャラクターを作ることも最近はできるんですよ。「バーチャファイター2」のサターンへの移植の時などは、そうした顔の移植にすら時間がかかっていたわけですが、今後は我々がここ3～4年、ずっと研究してきた〝3Dスキャニング〟と、撮ったデータを自動的に落とし込める〝ポリゴンリダクション〟の技術によって、人間の3Dキャラクターは、より簡単に作れるところまできたと思いますね。

ただ、ダンスシーンの動きの再現に関しては、まだ「バーチャファイター2」のものをベースにしている部分が強いので、今後は「バーチャファイター3」のモーションの技術

サウンドテストもあるぞ！

〝サウンドテスト〟に入ると、かわいい安室が表情豊かに右上で応援。安室の声もあるぞ。

発売日決定！ 1月10日はコンビニへGO！

デジタルダンスミックス安室奈美恵

●セガ●2800円(税込み)●ETC(デジタルミュージック)

このソフトは全国コンビニ(セブンイレブン、ファミリーマート、サークルK、サンクス、四国スパー)のみでの発売だ。コンビニへGO！

発売直前チェック！ 鈴木裕が解説する見どころの数々！

「曲は〝チェイス・ザ・チャンス〟と〝ユア・マイ・サンシャイン〟の2曲が入っていますが、今回は各曲にノーマルの振り付けの他に、このソフトのために安室奈美恵さんの振り付け師さんに新しく作ってもらったスペシャルダンスが入っています。こちらのダンスは、踊りがすごく激しいものでして、覚えたりするとウケがいいと思いますよ(鈴木裕)」

通常プレイ

収録曲は2曲だが、スペシャルダンスのすごさは一見の価値ありだぞ。

カラオケしよう

〝Sing it〟に入ると、このように字幕がカラオケ風に入っていい感じだ。

モードは下の3つ。「Sing it」はカラオケ。「Presents」にはミニゲームが。

リピート機能も！

リピートバーを表示して、聴き直したい小節ごとにリピートやループをさせることも可能だ。ちなみにスカートの動きもリアルタイムでフワッとした動きを実現。これができたということは、「VF3」の服の動きも再現できそう？

衣装セレクトの中には、こんなかわいい３Ｄキャラの安室奈美恵も。かなり評判イイです。

が反映されて、よりしなやかな感じに動くようになってくると思います。

【モーションキャプチャーについて】

鈴木■モーションキャプチャー技術においては、現在主に３社ぐらいの会社があるんですが、今回はワイヤード（※有線）のシステムではなく、ワイヤレスのシステムを使っています。ワイヤードのシステムだと、誤差が多いのと、重さもかかってきますので、３～４分程度で、キャプチャーをしている本人が踊っていると疲れてしまったり、踊っていて同じ方向に回転とかをすると、５回転ぐらいでワイヤーが絡んでしまうなどの欠点があるんです。ですが、我々が使っているワイヤレスの方式は、５分弱のシーンを１回でデータが取れるので、キャプチャーの効率や正確さの上でも、非常に効率がいいんですね。特に現在AM２研で使っているものは、データのノイズ取りや、スムージングなどいろんな部分に改良が加えられていて、現状でこれ以上のものはないというものを使っているんです。今回の作品に関しては、モーションのキャプチャリングに関しても「バーチャファイター３」の上を行くものを使っていると思いますね。ただ、現在の技術では、どんなにいいセンサーを使っても、指先の動きまでは検出できないんです。そのへんは開発期間と、求めるクオリティとの兼ね合いも出てくるのでしょうが、サターンでも時間をかけて修正すれば、よりいいものができると思いますよ。

【サターンのムービー機能について】

鈴木■サターンのムービー機能については、今まで他機種に比べて劣っているという声をよく耳にしましたが、今回はこの作品の冒頭のムービーのクオリティを見て、その可能性を実感してほしいですね。現在AM２研で使っているトゥルーモーション映像は、実際にトゥルーモーション社の技術者に来てもらい、AM２研で独自にカスタマイズ化したものを使っているんです。安室奈美恵さんのムービーのデモに関しては、元素材によって、若干画質にバラつきがありますが、非常にハイクオリティなムービー映像を再現することもできるようになってきています。今後は来年以降、AM２研で出る作品のムービーは、これ以下のクオリティにはなりませんし、当然セガサターンでソフトを作っていただいているライセンシィ各社さんの作品のムービーも、今後このレベルのもので見ることができると思います。

【シリーズ化と今後の付加価値】

鈴木■「DIGITAL DANCE MIX」というのは、今後シリーズとして考えています。現在のセガサターンは、年末で400万台いってる頃だと思うんですが、業務用のゲームを移植して、それを楽しんでくれるユーザーは、300万台くらいで足りてきているんじゃないかと思うんです。ですから、時期的にはヘビーユーザーからライトユーザーへの開拓も必要だから、何か新しいチャレンジをしたいな、と思っていたんです。AM２研では、昨年「バーチャファイター」のキャラクターで作った「CGポートレート」というものがありましたが、あれの発展系として、もっとプレイヤーの好きなようにカメラアングルをいじれるインタラクティブなものを作りたかったというのが、この作品なんですね。ですから、今後はいろいろなアイデアを考えていますし、続編のアーティストも積極的に検討中です。とりあえず、こちらサイドとしましては、安室奈美恵さんの２作目をやりたいと思っていますし、「バーチャファイター」キャラクターのサラとパイとで、新曲と振り付けをつけたものも出そうと思っています。特にサラとパイに関しては、現在振り付け師さんも探しているところなので、やることはほぼ決定しているんじゃないでしょうか（笑）。

【まとめ】

鈴木■今回やってみてわかったのは、コンピュータを使えば、人間をより正確に踊らすことができるということですね。特にバックダンサーなどは、1/60秒のタイミングで、バッチリ合わせられますからね。本物よりも正確だったりするんですよ。ただ、今回の作品は、道楽でやってるように思う人もいるでしょうが（笑）、僕としては、今後のことも含めて、いろんな意味で大きな〝チャレンジ〟になるんだと思います。おそらくゲームユーザーのコアとなる方の興味のほどは、あまりないのかもしれませんが、売れ行きがどうこうじゃなくて、いろんな意味でのトライができて、いい経験になると思いますね。もちろん、ミニゲームやオマケ要素も含めて、最終的にはかなりまとまったものに仕上がりましたので、ビジネスとして、新しい流れができれば幸いです。

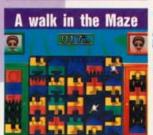
来年１月10日の発売日には、ぜひこの「DIGITAL DANCE MIX」第１弾のデキを手に取って確かめてみてほしいですね。

（12月９日、セガ本社にて収録）

新年号ではセガサターンのムービー機能を「攻殻機動隊」で有名な押須秀一氏と語るぞ。必見だ。

新年号はサターンのムービーを斬る！

Digital Dance MIX CHECK 1 気楽に対戦4つのミニゲーム

「対戦でやると結構熱くなれるミニゲームが４つ入っています。お正月の時期に５歳のお子さんとおじいちゃんでも楽しめる内容なんですがスコアアタックもできてゲームユーザーの方にもオススメです（鈴木裕）」

ミニゲームは、どれも安室奈美恵の曲名をもじったシャレのきいたもの。単純だけど、対戦はかなり熱くなれるぞ。

A、B、Cなど流れてくる各ボタンの記号に合わせてリズムよく押す。同時押しや大文字で高得点。

Door My Sunshine

次々とワープを繰り返し、奈美恵ちゃんのところへ先に行けば勝ち。ワープ数は難易度で多くなる。

神経衰弱風に、同じダンスを選ぼう。連続消しで、相手にカードを送り込めるから、熱くなるぞ。

あいているブロックに当てはまるブロックを探して、素早くはめよう。早いもの勝ちだぞ。

Digital Dance MIX CHECK 2 多彩なステージ衣装も必見！

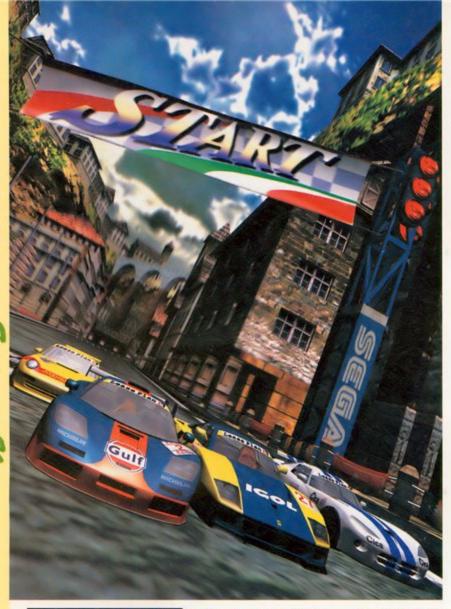
「安室奈美恵さんが着ている衣装は、どれも彼女のスタイリストさんにデザインしてもらったものを元にしています。ステージのほうもCG風のものが２つに、テレビ局風のステージや、野外ステージ的なものや、踊りがわかりやすいホワイトバックのものなどがあります。ポニーテールに合うアメリカンドリーム風の背景や、キッズキャラの安室奈美恵さんも、すごくかわいいですよ（鈴木裕）」

テレビ局風のステージ。白いスカート衣装も魅力的だぞ。

CG風の幻想的なステージは、背景が常に変化していく。

〝Profile〟を見ると彼女の全曲名が見れるデータベースも。

操作しまくれ！

「曲の頭出しとか、曲送り、早送りに巻き戻しなど、普通の音楽ＣＤのようにいろんな機能がついています。またカメラワークも右下のカメラのアイコンを設定すれば、頭あたり、お腹あたり、お尻あたりのどのアングルを狙うかも自由に設定できます。スロー再生の時は、曲はなりませんが、１／60秒単位で振り付けを研究できるので、ファンの人にオススメですよ（鈴木）」とも。発売が楽しみだね！

キミはもう乗ったか？

AM R&D DEPT #2 TOSHIHIRO NAGOSHI PRODUCE

SCUD RACE

●セガ●年内稼働予定●ドライブゲーム●MODEL3基板

AM２研が放つMODEL３最新作は、ゲーム業界はおろか、車やCG業界など多方面から注目を浴びつついよいよ完成した！　４台もの実在するGT仕様のスーパーカーを操り、様々なギミックが満載された４つのコースを激走する壮快感とリアリティは、他のレースゲームでは決して味わえないものがあるぞ。「これぞレース！　と呼べるようなゲームを作りたい」という言葉のもと、「デイトナUSA」の名越氏が２年以上もの長い期間をかけてじっくりと作り上げたこの会心作を、ぜひ体験してみてほしい。年内稼働開始だ！

これが本邦初公開の「スカッドレース」タイトル画面。コインを入れるとエンジン音が「ウォォーン」と鳴るぞ。早く拝みたい!?

アドバタイズデモでは、スーパーカーの走りをまるでTV映像のように見せてくれる。プレイ前にじっくりと眺めてみるのもいいだろう。

1 SCUD RACE CHECK POINT まずはゲームを始めよう！

まずはコイン投入後からレーススタートまでのプロセスを解説しよう。新作とはいえ、基本的には「デイトナUSA」と同じということがわかるはずだ。

BPRオーガニゼーション承認!!

SCUD RACE

Produced under the supervision of BPR organisation

BPR ORGANISATION

「スカッドレース」はGT耐久レースをモチーフとしているため、正式にBPRオーガニゼーションの許諾を得ている。ここで響く大迫力のエキゾーストノートは鳥肌モノ！

コースは4つ！

続いてコースセレクト。コースは初級が２つに中級、そして上級と計４コース。まずは初級から……といきたいところだが、いきなり中級や上級を走ってみるのもいいだろう。

4車種から選べ！

マシンはフェラーリF40、マクラーレンF-1、ポルシェ911GT2、クライスラーダッジヴァイパーの4車種。それぞれマシン特性が異なればエンジン音も違う。キミはどれに乗る？

マニュアルかオートマか？

おなじみミッションセレクトは「デイトナUSA」同様、ATよりもMTの方が最高速が伸びるという仕様に。ちなみにスタート＋アクセルでタイムアタックモードになるぞ。

12月10日プライベートショーリポート　その日、スカッドレースは初めて姿を現した……!!

ズラリと並んだ新型体感筐体。スピード感あふれる圧倒的な映像は、来場者すべての注目の的となっていた。

去る12月10日、都内某所でセガのAM新作を一堂に集めたプライベートショーが行われた。今回の目玉は何と言っても初御披露目となるAM２研の新作「スカッドレース」。会場にはDXタイプが４台設置され、そのうちの１台は大型プロジェクターにリンク、超大画面で迫力の映像が映し出され、集まったギャラリーは皆そのゴージャスな画面にクギ付けだった。「スカッドレース」の周りには黒山の人だかりができ、順番待ちで並ぶ人も後をたたなかったぞ。もちろん、それ以外にもセガ初のスキーゲーム「セガスキー・スーパーG」や、超人気落ちモノ第３弾「ぷよぷよSUN」などのビデオゲームから、自分の顔入りスタンプが簡単に作れる「スタンプ倶楽部」まで大小様々なメダルゲームなどなど、まさに新製品が目白押し！　来年もセガのAMにはますます目が離せない予感が実感できたぞ。

ST-Vで出る「ぷよぷよSUN」など話題作満載。

2 SCUD RACE CHECK POINT ビューチェンジボタンを使いこなせ！

4段階＋1の視点切り替えが可能のビューチェンジボタンを大解剖！ その秘密とは!?

「V.R」や「デイトナUSA」ですっかりおなじみとなったビューチェンジボタンは「スカッドレース」でももちろん健在。今回切り替えできる視点は4＋1の計5通り。〝1〟というのは、右の写真にあるように視点2である操作をすることで、視点位置をマシン左から中央に持ってくることが可能になるのだ。さらにビューチェンジをすることによってエンジン音も変わるという凝りよう。さあ、どれで走る？

ビューチェンジボタンはココ！

ビューチェンジボタンは、ちょうどシフトレバーの下に設けられている。従来とは違うぞ。

視点2だと動く手が超リアル！

視点2でシフトチェンジすると、ドライバーの腕がちゃんとシフトレバーに伸びる！

レバーを動かしているときは、このように一時的に片手運転に。このモーションも実に自然だ。

視点1 画面にマシンが表示されない視点。スピード感はピカイチだぞ。

視点2 インパネ周りとステアリングが表示される視点。臨場感バツグン。

視点3 マシン後方から眺めた視点。迫力のバックファイアも楽しめる。

視点4 マシンを見下ろした感じの視点4は、周りの状況を把握し易い。

ある操作でドライバー視点も変わる!?

これはポルシェ911での視点2。普通にビューチェンジボタン2を押すと、この視点になる。外車らしく左ハンドルも再現しているが……。

ある操作をすることで、このように視点を中央に持ってくることができるのだ。センターコックピットはマクラーレンＦ１だけじゃない!?

3 SCUD RACE CHECK POINT 美しい初級コース(昼)を初公開！

今回は初級コース(昼)を初公開！ 思わずニヤリとさせられる演出がいくつも散りばめられた高速コースだ！

2つある初級コースの昼バージョンがこれ。長～いストレートとバンクのついた超高速コーナー、そして水族館を彷彿とさせる美しい水中トンネルなどで構成された高速サーキットだ。コース幅も広く、またタイトなコーナーが存在しないため、終始4速入れっ放しでブッ飛ばせるのが最大の魅力。美しい景色とハンパじゃないスピード感は麻薬性十分だ！

初級コースの目玉とも言えるのが、コース全長の4分の1をも占めるこの海底トンネルだ。ガラス越しに見る魚の群れと、水面から差し込んでくる光は非常に幻想的。入口にはソニックの看板もあるぞ。

この長いストレートも初級名物の1つ。ストレートエンドでは各車最高速度をマークする。

1コーナーは4速全開で飛び込むバンクつきの超高速コーナー。まさに一瞬のミスが命取りだ。

サターンが回る！

最終コーナーを曲がり切ったところに、何と回るサターンロゴを発見！ 「デイトナの初級コースでサイコロが回ってたじゃないですか。で、今回も何か回るオブジェクトを入れようということで、考えた末、サターンのロゴを回すことになったんです（名越）」というサターンのロゴ。下から見ると新鮮な感じだ。

もはや車雑誌としては、その名を知らない者はいない(!?)カー情報誌「カーグラフィック」のロゴもビルの上に発見！ 今回はバーチャ広告ではなく〝協力〟ということで、そのロゴがコース上に再現された。このカーグラのロゴ以外にも、コース上には実に様々な看板や仕掛け、演出が施してあるので探してみるのも面白いぞ。意外なところに意外なモノがあったりするかも!?

カーグラの看板発見！

名越氏が語る初級コース(昼)

「初級コースは最初夜のコース〝トワイライト・エアポート〟だけで進んでいたんですが、夜だとどうしてもハードなイメージがあって、初級コースらしくないっていうのが引っかかっていたんですよ。それで開発の最後のほうでもう1つ作ろうかって、なって……。海底トンネル自体は、じつはデイトナUSAの時にやろうとしてできなかったアイデアなんです。MODEL3の威力を見てほしいですね」

次号は全コース、全車種を走りまくり！ 見逃すな！

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

ども、ウメです／　久しぶりのバーチャサーフは、なんと年末最後の号。来年もAM2研はヒートアップしますので、ご期待を／

年末最後のバーチャサーフ

香港出張ではエアマックスを4足も買ってきたウメです。

みなさんこんにちは、ウメです。まずはAM2研特製年賀状へのたくさんのご応募、ホントにどうもありがとう。当選者の方には、元旦にAM2研から直接年賀状が届きますので、楽しみにお待ちください。

クリスマスカードへの応募も殺到しました。こちらの当選者はもう届いたよね？

今年も残りわずか、月日の経つのはホント、早いですね。今年最後のバーチャサーフ、さっそくいってみましょう。

●「メガミックス」すごく期待しています。隠れキャラにレンタヒーローは当然入っていますよね？　入っていないと買いませんよ（ウソです。ちゃんと買います）。　　　（鹿児島県・西薗真吾）

ウメ■ふふふ、あえて何も申しません。期待以上のデキでしょ？　レンタヒーローファンは1月13日発売の『セガマガジン』2月号は必読／　涙してください。

●「ソニック・ザ・ファイターズ」は、ホントにサターンで出るんですか？　個人的に楽しみにしてるんですけど……。　　　（東京都・藤森陽子）

ウメ■うっ／　その質問は……。ただ、「期待しています／」っていうお葉書をいただくわりには、サタマガやファ○通の期待の新作ランキングでは全然上がってこないんですよね（って情報が少ないからですよね、すみません）。

●業務用「アウトラン」の分岐点でスタートボタンを押していると、鈴木裕さんの名前が出てましたよね。あの頃から気にしていて、それが今では雑誌で見かけることが多くなり、何とも感慨深い思いになります。　　　（埼玉県・池田吏一）

ウメ■その裏技、私も知ってました／（サターン版でもできますよね）あの頃は“知る人ぞ知る”存在でしたね。私も“自分の上司なんだな”と思うと、不思議な気分になります。

●「サタマガ」誌上の開発者のコメントをいつも楽しみにしています。特に読者からの質問や提案に対してきちんと回答されていて好感がもてます。「BEメガ」創刊当時からこういう場を重視し、最近はいろいろな方のコメントも読めるので面白いです。　　　（堺市・西口真一）

「ソニック・ザ・ファイターズ」って、例の“アレ”を見ると、すぐにできそうだけどね…。

ウメ■ありがとうございます。副編のジョージ・ウエスト氏も、さぞ喜んでいることでしょう。「BEメガ」のさらにそのまた前の、「Beep」も面白かったよねぇ。今でもすごい雑誌だと思います。

●今年の年末もAM2研からかなりのソフトが出ますが、AM2研のスタッフってそんなに多いんですか？　不思議だ。　　　（鹿児島県・前田拓寛）

ウメ■うーん、確かに多いかも。でもね、掛け持ちも多いんですよ。片岡とか、一時期は「ソニック」とサターン版バイパーズを平行して作ってましたからね。

バーチャサーフでは、おハガキを募集しております（質問や要望がありましたら、私が責任を持って担当者に答えさせます）。なるべく、ハガキ1枚につき1タイトルでお願いしますね。

AM2研は今年の年末も、「スカッドレース」に「メガミックス」と、アーケード＆コンシューマで話題を独占／　これからも頑張ります。来年もよろしくね／

今年は「VF3」のリリースで注目を集めたAM2研・鈴木裕部長。来年は年明けから注目の発言が続くぞ？

AM2研ギャラリー

本当にごぶさたしてる間に、みんなからのハガキも山積みに。来年はドンドン載せたいと思うのでヨロシクね。

◀石川県・兼田弥生

かわいいテイルス。ソニック・ザ・ファイターズ早く出ないかな？

◀大阪府・鯖のるん

「ファイターズ メガミックス」もうやってる？　ギャル軍団に注目。

◀石川県・飛泉綾

渋いタッチのアキラくん。来年は「VF3」のサターン版で会えるぞ。

◀東京都・亜樹

制服ハニーの元ネタを発見／とか。今度の小学生ハニーはどう？

◀千葉県・舜帝命

梅小路葵がサターンで登場する日も近い？　意外な形で出るかも？

Happy Birthday LION December 24th

◀福岡県・マチャル

クリスマスイブはリオンくんの誕生日。金持ちは生まれも違う。

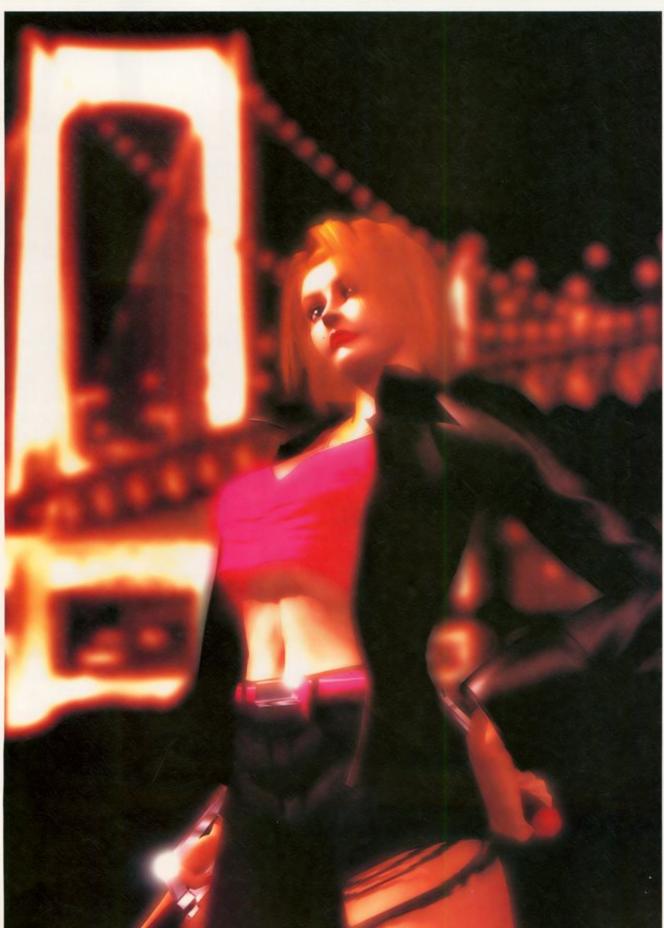
ハガキ大募集!!

採用者から抽選でTシャツ＋αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ＋αをあげちゃうからね。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、
〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱5F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研EXpress Neo」まで送ってね。

7回目を迎えた「ラスブロ」キャラメイキング。今回はNAGI！　もちろんAM3研べ〜あ〜氏イラストコーナーも全開！　さらに大好評連載再開のバーチャロン講座もますますパワーアップだ！

NAGI HOUJYOU

青白く輝く巨大な橋を見つめる豊饒　椰（ナギ）に、リムジンを降りた若い男が声をかける。
「お嬢様、お父様が心配しておられます。家にお戻りください。」
「心配？　……ふんっ！」
椰は男の言葉を鼻であしらいつつ、いまいましい父の姿を思い浮かべた。
──あの男は私利私欲の事しか考えない金の亡者。金さえ出せば、すべての物を──人の命や愛情さえも！──買えると思っているような男。娘である私の事も金儲けの材料としか思っていない。そんな人が私のことを心配ですって？　傑作だわ……。
若い男は、彼女に向かってさらに説得を続けた。しかし、彼女は顔を背け、ひたすら沈黙を守る。
「……お母様も泣いておられます。」
──お母様……何があってもじっと耐え、我慢しているだけの人。そのまま、あの男のそばにいて一生我慢し、泣き続けていればいいわ。私は、そんな生き方はごめんよっ！
「私も、お嬢様は家に戻られたほうが……」
「お黙りっ！」
その時だった。沸々と高まる心の叫びに彼女の唇が我慢しきれなくなったのは……。
「フン、あなたも所詮、あの男の犬じゃない。ただ尻尾を振っているだけの犬に、私の気持ちがおわかり？もう私はあんな欲と欺瞞に満ちた家には戻らない！」
そう叫ぶと彼女は闇の中へと姿を消し、若い男は二度と、彼女の姿を見つけることができなかった。

デザイナーからひとこと

今月はナギお姉さまの勇姿です。このCGの連載も早いもので今回が7人目。次回の草波リサさんで一応の最終回となります。いよいよラストスパート！　最後まで応援よろしくねっ！
（AM3研パブリシティ・デザイナー小野弘司）

Making of Charactor. File7
NAGIのできるまで

女性キャラの主役格として洋子のイメージがまず最初に固まっていたので、あとの女性2人は、その洋子を中心として、可愛い系妹タイプの草波リサ、そして女王様系お姉さんタイプの豊鐃　椰（ナギ）と、ちょうど対照的になるようにキャラを制作していきました。

で、デザイン的にかなり難航したリサに比べれば、ナギは多少の紆余曲折があったものの、あまり大きな問題もなく、順調に制作が進んだキャラと言えると思います。

それは多分、ディレクターの安部の女性の好みがちょうどこのタイプの女性で、ほかのキャラ以上に、細かい指示が出ていたというのが大きかったんでしょう（笑）。

「襟が立っているほうがいい」とか「ジーンズを破ってくれ」などといった、デザイナーが困るくらいの細かい指示が出ていましたから……。

もちろん順調といってもいろいろありましたね。中でも記憶に残っているのは、あの胸でしょうか。洋服や髪の毛、そして胸の揺れはできる限り現実を再現したいという目標があったので、ナギの胸ももちろん揺らすことを考えて大きめに作ってもらいました。そして1人のプログラマーがそれに専属でつき、長い時間をかけて〝服ひらひら〟や〝胸揺らし〟の研究を行っていたのです。

しかし、胸のプログラミングは難航、一時期は「胸に別の生き物が入っているのでは？」と思うような奇妙な動きをすることもあり、チーム内の不安は高まっていったのでした。しかし、さらに研究が続き、担当プログラマー入魂の、非常にリアルな胸の揺れが完成。ホッと「胸」をなで下ろすこととなったのです。

上は開発初期の頃のナギのカラーイメージ画。素肌が透けて見えるシースルーシャツがセクシーだが、さまざまな理由により変更となってしまった。

キャラデザイナーYOSHITSUGU氏のスケッチブックから。このようなラフスケッチが何枚も描かれ、ナギのイメージが固められていった。

このままでも十分いけそうな決定稿直前のナギ。髪型は他の女性2人と変化をつけるためにショートカットへと変更された。どの段階でもその視線は挑戦的。

わりと順調に進んだナギのデザインですが、逆にモーションのほうは、苦難の日々が続きました。

サイのモーションはまず資料集めでつまづきました。実は予想よりも遥かに少なかったんです。サイに関する資料というものが……。

サイという武器は結構多くの人がその存在を知っていて、使用法も多少は想像がつくと思うんです。しかし「これがサイの使用法だ！」という決定的な資料はまったく見つからず、初期の段階でかなり困り果てたのを覚えています。もちろん資料がすべてではありませんが、こんな感じで使うのかなと不安を抱いたままモーション制作作業に移っていくのも、すごくイヤなもの。ですから、資料集めや情報収集は必死の思いで、これでもか、これでもかと行われ続けたのです。

その甲斐あってか、モーションキャプチャーの前までにはどうにか、いくつかの資料らしき物を集めることができました。そして、少ないながらも、そこから多くのことを学びとることができ、ナギの技考案にも生かされたのです。

そんな感じで、資料の問題もなんとか乗り越え、いよいよモーションの制作となっていきます。しかし、ここでもまたサイに悩まされることになりました。

コンピュータ上で再現して初めてわかったのですが、サイの動きというのは予想以上に細かで微妙な回転が多く、実際に自分の手でその動きを再現するのは簡単でも、コンピュータ上でそれを再現するのはかなり手のかかる作業だということがわかったのです。サイ担当のデザイナーは、そういった微妙な回転まで再現するために、本当に毎日のように、サイを振り回しては、画面に向かい悩み続け……ということを、繰り返していました。サイについてはほかにも色々ありまして、本当にデザイナーに苦労をかけた武器でしたね。

企画サイドで注意した、苦労したことと言えば、最初の資料集めもそうですが、女性3人の技構成や動きのバランスのこともありますね。外見や性格などと同じように、実は動き的な部分でも、女性3人のベクトルを同じ方向にしないようにと、かなり意識して技を構成し、モーションを割り振っていきました。

リサは曲線的、回転系の動きを中心に、腕に持つ武器を主体にして闘うタイプ。ナギは鋭角的でキビキビとした鋭い動きをさせ、足技を主体に闘うタイプ。中間となる洋子は、どちらもバランスよく、といった具合に、動きの部分でも差別化を試みたんです。ですからナギは、その鋭いサイの動きにプラスして、足技が豊富なキャラクターになっています。

（『ラストブロンクス』アシスタント・ディレクター　山下信行）

第10回 AM3研プレス担当 のりまきトゥデイ！

ヒューマンでビューティフルヒューマンライフ!!の巻

私は毎週テレ朝の「リングの魂(りんたま)」を視聴している。プロレスファンというわけではないが、なぜか日曜深夜には見ずに寝ることはできないのである。それとは全く関係ないがAM３研部内には「ファイヤープロレスリング（以降「ファイプロ」）の私設同好会「PWD」が存在したりする。プロレスとは身近にあるものだとつくづく感じるこの頃であった。

そんな矢先、サタマガ編集部より１本の電話あり。「㈱ヒューマンさんとSS版ファイプロで対戦の企画がある」とのこと。これは！　と思い、すぐさま「PWD」コミッショナーのデンジャラス家泉氏と相談し、即参戦決定。

試合出場代表選手を決める部内予選会を、お昼休みを活用して開催。「PWD」約30名による熱戦の結果、５名の戦士が選ばれた。

いよいよ決戦当日、我々は大都市吉祥寺にそびえるヒューマンさん自社ビルに訪問する前に丸井吉祥寺店前に集合場所を設定。誰１人遅刻することなく時間通りに集合。みんなのヤル気がうかがえる。午後６時ヒューマンさん到着。ヒューマンさんスタッフ一同の暖かいお出迎えに我々は大感激だ。開発スタッフから簡単な説明の後、試合は開始された。「ドン！」「バン！」「うおーっ!!」（注：今の効果音は試合の状況。白熱した状態が伝わるとありがたい。試合の模様は本誌202、203ページに詳しく掲載してあるのであえて書かない）。

闘いは終わった。我々「PWD」は２勝３負で惜しくも敗れ去った。

しかし我々の心の中には、憧れの「ファイプロ」スタッフと闘えた喜びと、12/27発売のSS版「ファイプロ」を購入し、更なる練習を積んで再戦を申し込もうという闘志を秘めてヒューマンさんを後にしたのだった。

ファイプロ同好会PWD集合。全員３研スタッフだ！

この写真はエキジビジョンの６人での団体戦の模様。SS版のみの新要素だ。30分１本勝負。大いに盛り上がった。この後、ヒューマンさんからお弁当の差し入れアリ。宣伝の中原さん、ありがとうございました。

終了後、吉祥寺の居酒屋で再戦を誓うPWDメンバー。負けても、飲んでもうちのスタッフはさわやかさんだ。練習して、次も良い試合をしましょうね。

この悔しさを糧に、強くなるぞ!!

AM3研 べ～あ～の『ラスブロ』イラストコーナーVol.11

お正月なら着物で勝負!!

べ～あ～のお気に入り

P.N.あました一人

今回の大先生はほとんどがこのお姿でした。想像はしていたのですが、やっぱり似合う。スーツではなく着物でも良かったかも(嘘)。

P.N.黄ぺぺろーに

今回のお題イラストでは、女性は華やかというより、艶やかなものが多かったですね。男性は黒澤、女性は楓に人気が集まりました。

P.Nカプついの親父

意外と思われるかも知れませんがお色気系なイラストは数が少ないのでした。最近、この２人のイラスト急増中。やっと報われるか？

P.N.神風 光

今回、なぜか優作の女装イラストが多いんですけど。後ろにいるリサの表情が怖いぞ。皆のオモチャと化した優作に明日はないのか？

P.N.やむらさとるくん

デフォルメされたキャラ達が可愛いですね。気苦労が耐えない洋子が泣かせるね。トミーは優作と一緒だと必ず機嫌が悪いのでした。

イラスト大募集！

本コーナーでは「ラスブロ」のイラストを大募集しているぞ。我こそは！　と思う人はいますぐ応募！　普通のイラストと同時に、テーマ別イラストも同時募集しているので、腕に自信のある人もない人もどんどん応募してね！　採用された人には、AM３研から素敵なプレゼントがもらえる！　いや、コレ本当。

イラスト以外にもいろいろ送ってくれた方、どうもありがとうございます

次回のお題　ラスブロでバレンタイン!!

あて先
〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱ セガサターンマガジン編集部
「AM３研Rush!!ラスブロイラストコーナー」係まで

Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

Vol.19 講師：セガAM3研企画「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター 亙 重郎

Dr.ワタリ、'96年を総括する

聞き手：ワッティー・ドドンパ

早いもので、'96年ももうおしまい。業務用バーチャロンがデビューしてから、はや1年が経とうとしている。今回はそんな中、Dr.ワタリ的には今年はどんな1年であったのか、そして来年への展望にはどのようなものがあるのか等について根ほり葉ほり聞いてみた！

1 まずは軽く今年を振り返って…

では、ドクター。早速ですが、'96年という年は、あなたにとってどんな年でしたか？

Dr.ワタリ■「結構、散々でしたね。特に6月あたりだったかな、頭部に腫瘍ができてしまいまして。その切除に多少バタバタしたりしました。結局、良性だったからいいんですが」。

—それは災難でしたね

Dr.ワタリ■「まあ、わりと」

—仕事面では、どのようなぐあいでしたか？

Dr.ワタリ■「相当混迷してましたね」

—と言いますと？

Dr.ワタリ■「業務用をリリースしたあとは、個人的には割とじっくり次作のコンセプトや仕様を練り込む時間を作るつもりだったんですが…。いきおい、開発とは直接関係ない様々な雑用が転がり込んできまして。特に3月以降は、恒常的に120%稼働状態を強いられる毎日でした。今、こうして生きていることが不思議なくらいです」

—雑用、ですか……。

Dr.ワタリ■「まあ結局、後々のバーチャロン・プロジェクト発展のための下地を作る、ということに関してはどれも必要な作業だったわけなんですが……。そういった意味では、'96年という年は、今後、例えば'97年にリリースされるであろう「2」等の作業を円滑に進めるための下地作りに終始した、というところでしょうか」

—いきなりまとめにかかっているようですね。

Dr.ワタリ■「うっ。ばれましたか」

アーケード版電脳戦機バーチャロン
'96年1月リリース

リリース後も慌ただしかった今年。設定の構築に終始。

—ひょっとして、面倒くさがってません？ ダメですよ、今回のコンセプトは「根ほり葉ほり」なんですからね。

Dr.ワタリ■「すみません。やっぱりどうも、疲れてるのかな？なんか、体もだるいし」。

2 サターン版バーチャロンの印象

いや、僕は全然気にしませんよ。どんどん質問させてもらいます。で、もういきなり核心をついちゃうんですが、結局、サターン版ってあなたにとってどうだったんです？

Dr.ワタリ■「ややっ、そうきますか」

—ええ。今回この辺の質問に関しては、僕自身それなりの答えをいただかない限り引き下がるつもりはない、そんな覚悟で臨んでるわけで。のらりくらり系は控えてくださると嬉しいんですがね、個人的には。みたいなところで、とりあえず先制攻撃な感じなんですが。

Dr.ワタリ■「なんか、ものものしいですな」

—実際のところ、スーパーバイザー的なスタンスって、どんなもんでした？

Dr.ワタリ■「一言で言えば、やはり歯がゆいところはありますよ、どうしたって。オリジナルの業務用というのが、いい意味でも悪い意味でも非常に複雑な構成を伴うプロダクツだったでしょう。その枝葉末節にいたるまでをコンセプト面から正しく理解してサターン上で再構築する、という作業はやっぱり元を作った人間でないと難しいのでは？とか、そもそもサターンでできるのか?みたいな疑念は常にあるわけですからね」。

—あなた自身にとって、そこら辺の疑念は氷解したんでしょうか？

Dr.ワタリ■「難しいところだな…。まあ、嘘は言いたくないので正直に申しますと、本質的に『そのまんま移植』は不可能なわけです。ここら辺に関しては、リリース前の私のコメントを参照してもらっても構わないんですが、『サターン版は業務用のダイジェスト版になる』という点に嘘偽りはなかった、ということになると思うんですが。で、そうなると問題の焦点は『ここだけは譲れない！』というポイントとして設定された、プレイフィーリングの完全再現という項目の完成度に絞り込まれてくる。私の立場からすれば 、これ

サターン版電脳戦機バーチャロン
'96年11月29日発売●5,800円●ツインスティック対応

今回のサターン版に関しては、AM3研ではなく、外部のスタッフとやりとりしつつの移植に……。そのデキ具合への本当の感想は……？

に関してスーパーバイザーとしてどこまで踏み込んでいけるのか、みたいなところが常に問題としてのしかかってましたね」
—実際、どんなもんだったんですか？
Dr.ワタリ■「越えるべき垣根は多かったですよ。やはり、部署が違うとコミュニケーションの難度が上がる。ちょっとしたニュアンスでも、いや、微妙なものだからこそ電話口やFAXでは伝えきれない。そして、ゲーム開発においてはここら辺の微妙なニュアンスをどれだけ正確に相手に伝えられるかでソフトそのもののクオリティが変わってくる、という現状がある。常に顔を付き合わせている人対人のコミュニケーションが、結局一番確実だったりするわけなんですが、そこら辺でまず最初に試練を課せられた感じはあります」
—ふむふむ。
Dr.ワタリ■「もちろん、たらればの話なんてのはいくらでもできるわけですが、そんな絵空事コメントは意味がないですよね。結論から言ってしまえば、移植スタッフは決して理想的とは言えないスケジュール&開発環境下で合格ラインを越える仕事をした、とは思いますよ。もちろん、サターンという枠組みの中での話ですが」
—と、おっしゃいますと？
Dr.ワタリ■「移植クオリティ、と一言で言っても様々なポイントがある。なぜ、業務用では1イント回しだったのがサターン版では2イント回しになっているのか。なぜ、業務用よりも少ないポリゴン数でロボットが描画されているのか。なぜ、業務用よりも低い解像度になっているのか。なぜ、通信対戦が実現されていないのか…。ここら辺の内容が渾然一体となってクオリティ問題を形成しているんじゃないか、と思うんです。で、例えば最初の3項目に関しては、純粋にサターンというこぢんまりとしたハードでは実現不可能である、という一語に尽きます。業務用のバーチャロンというプロダクツは、モデル2を2枚使用してやっとこさ動いている、という代物です。サターンに移しかえる時点でそもそも無理をしているという前提があるわけで、そこら辺の事情で怒られてしまうと『できないものはできない』と謝るしかない」
—それって、そういった作り手の事情ってやつをユーザーに汲んで欲しい、ということなんでしょうか？
Dr.ワタリ■「それに関しては私自身、発売前インタビュー等でも機会を見てお伝えしてきたつもりではあります。ある意味、期待されるソフトという宿命を負わされているものの、ハード的に越えられない壁を吟味しての『ダイジェスト版』という商品的位置づけである、と」

3 X-BAND版とは？

—大体わかりました。では、話題を変えましてと。XBAND版についてなんですが。
Dr.ワタリ■「はあ」
—実際のところ、どんな感じなんですか？　なんか、急に発売が決まったりして妙にあわただしいですよね。変に作り急いだり、売り急いだりしてるんじゃないかって勘ぐられたりしません？
Dr.ワタリ■「いや、これが実は結構いい感じなんです。我々自身も驚いていることなんですが。かなり、というか相当遊べますよ、対戦ゲームとして」
—対戦ゲームとして、ですか？
Dr.ワタリ■「ええ。このXBAND版って、対戦専用なんです。11/29に発売になったオリジナル版のような対CPU戦とか、スコアアタックとかはできないんですよ」
—純粋な対戦専用ツールみたいな趣がありますね
Dr.ワタリ■「ええ。ただし、操作特性に関しては完全にオリジナル・サターン版のそれと同一です。XBAND対応ソフトって、オリジナル版よりもレスポンスが『ダル』だってよく言われるんですが、バーチャロンに関しては全くそんな事はないです。それに、1画面を1プレイヤーがフルに使ってプレイできるのって、やっぱり魅力的ですな。これは完全に『買い』といっていいんじゃないですか」。
—珍しくベタ褒めですね
Dr.ワタリ■「サターンという家庭用ハードをプラットホームとして、バーチャロンが独自の進化を開始したということが個人的には素直に嬉しいんですよ。しかも、クオリティに関しては、サターン・レベルのものを維持しているっていうのはやっぱり大きいでしょう」
—なるほど。業務用の対戦スタイルをそのまま移植、というよりもむしろサターン・オリジナル版のバーチャロンを通信対戦してみるとこうなります、といった感じのアイテムとして評価できる、ということなんですね？
Dr.ワタリ■「その通りです。ですから、段階としてサターン・オリジナル版のバーチャロンをやり込んでその操作特性をマスターする。で、満を持してXBAND版での戦いに臨む。これが妥当なスタンスなのかも、と思ったりしてますけど。おまけフィーチャーとして自機のカラーチェンジ・モードとかもありますから、一種カスタマイズできる楽しさもありますしね」

自機のカラーリング変更はいじっているだけでも楽しいぞ。

—お値段や発売日の方は？
Dr.ワタリ■「基本的にソフト単体での発売ってないんですよ。で、商品形態としては2タイプありまして、セガサターンモデムと同梱での定価15,800円。もう1つはメディアカードとセットでの定価2,800円。つまり、ソフトの単価は実質1,000円という破格値になりますね。両セット共に対戦する際には必ず必要になるものとの同梱なので、変な意味での抱き合わせ商品ということにはならないと思います。肝心の発売日の方は、なんとか年末までにねじ込みたい、ということで現状では12/31ということになってます」
—それは恐ろしい。どうやら眠れぬ正月を過ごせそうですね。
Dr.ワタリ■「スムーズにいけばいいんですけどね」

XBAND専用「バーチャロン for SEGA NET」
'96年12月31日発売●2,800円●ACT●SEGA NET専用ソフト

1Pカラーのテムジン（青）が目立っていたサターン版「電脳戦機バーチャロン」のパッケージに対して、2Pカラーのテムジン（赤）が目印のXBAND版「バーチャロンfor SEGA NET」。サターン版とは違い、SEGA NETにつながっていないと、ゲーム画面に進むことができないので、購入の際は注意が必要だ。ただし、環境が整っていれば、念願のフル画面での対戦がこの価格でできるのは大きな魅力。通信対戦時のタイムラグもほとんど感じないデキなので、かなりポイントは高いぞ。年末ギリギリの発売日ではあるが、見かけたらセットで買うのもいいだろう。

Dr.ワタリがすべてを斬る!!

4 「2」ってどんな感じなの？

—今度はいわゆる「2」の件なんですがね。

Dr.ワタリ■「ちょ、ちょっと待ってくださいよ。なんか、質問があまりにも通りいっぺんすぎません？ よくありがちな、サターン版の話が一段落するとお次は続編の方へ、みたいな」

—ややっ、なんか逆襲されてる感じですね。

Dr.ワタリ■「そりゃそうですよ。だって考えても見てくださいよ、これから作り込んでいこうというゲームソフトに関して、開発者が実はそう多くを語れないなんてことは目に見えてるのに、なにかを期待するのってフェアじゃないですよ」

—それは確かにそうですが

Dr.ワタリ■「現状では、モデル3でやってまーす、とかバーチャロイドの数は増えまーす、くらいですよ。まあ、どこでも言ってることですが。いろいろ試したいことがてんこ盛りなんで、とにかく時間が欲しいですね。まあ皆さん、とにかくそう焦らずに今あるアイテムをきちんと消費していきましょうよ。楽しみは後々までとっておいたほうがいいんだって。絶対」

—まあ、確かにおっしゃるとおりではあるんですが…。しかし、僕のききたいことはですね、「2」ではどんな新技が入るのか、とか変形メカなんかが使えるようになるのか、みたいな表層的なことじゃないんです。もっと根本的なこと、つまりバーチャロンというプロダクツがアーケードという一種独特の空間に投入されたとき、僕自身が感じたこととして「なにかが変わった、あるいはなにかが変わりうる片鱗が見える」みたいな予感めいたものがあって、それは何か、とずっと考え続けてきた。で、行き当たったビジョンとして、これって、ビデオゲームというものが単なるスタンドアローンな金集め機に留まるのではなく、ゲームセンターという環境をプレイヤーが自発的に使いこなすツール的なものへの変容、というか方向性を暗示している、そんな印象なんじゃないか、と思ったわけです。

Dr.ワタリ■「ふーむ、なるほどね。そう言うことでしたら、多少話が堅くなることを許していただくとして…。私のような業務用に携わる人間にとって、家庭用ゲームの多極化というのは常に興味深い状況なんです。家庭用ゲーム機上では、それこそ対戦格闘ものあり、ギャルゲーあり、RPGあり、等々で賑やかなもんですよね。家庭用ならではの方法論に基づく様々なソフトの乱発は状況を混沌とさせはしますが、なにか新しいものを生み出す素地としては決して悪いものではないはずなんです。では、これに対して業務用はどうすべきなのか、という問題になりますとよく言われる乱暴な議論としては『業務用は家庭用以上のハードの進化を続ける。よって家庭ではできないことがバリバリできるんで差別化が可能である！』みたいなのがあるんですが、これって私には疑問なんですよ。無目的にハードが恐竜的進化をしても、道を誤れば宝の持ち腐れになってしまいますし。で、我々はなにをなすべきか、というコンセプトメイキングの問題になりますが、そのためには環境把握が非常に重要な問題になると思うんです。つまり『アーケードって、どんな場所？』っていう。私的な言葉で言ってしまうと、そこは『互いに必ずしも面識があるわけではない不特定多数の人間が集まり、それでいてなにがしかのコミュニケーションを行うことのできる独特の空間』みたいなことにな

Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座

18回の連載を振り返る

過去10カ月にわたって連載されている当講座であるが、ここら辺でこれまでの連載内容について総括してみるのも悪くないだろう。

Vol.01（3／8号掲載）

一回目、ということもあって割と無難な内容。部長のコメントが味わい深いですな。

Vol.02（3／22号掲載）

いきなりの攻略記事。テムジンを例にとって基本戦法の把握について詳細解説。スペースが足りず、図が小さくなりすぎて見にくくなってしまった。

Vol.03（4／12号掲載）

フェイ-イェンを軸にとってのリアル・ロボット考察。未だにいわゆる『ガンダム・リアル』に縛られて思考の自由のきかない人が多い、という現実を意識しての一文。

Vol.04（4／26号掲載）

かつての怪獣図鑑のような切り口でキャラクター紹介をしてくれるゲーム・ムックがあれば私も買うぞ！みたいな気持ちでまとめてみた回。でも、出なかった。

Vol.05（5／10・24号掲載）

現役プレイヤーの熱い息吹を伝える素材としてアファームドは最適！イッシー主審のナイスなコメントは今でも結構懐かしい。

Vol.06（6／14号掲載）

サターン版の内容大予想の回。オリジナル版とX-BAND版との組み合わせでなんとかニーズに応えられた、というところなのだろうか？この回からページが4ページに。

Vol.07（6／28号掲載）

素材としてバル・バス・バウを取りあげつつ、バーチャロンのストーリー設定面での掘り下げを行った。割と好評で少々ビックリ。

Vol.08（7／12号掲載）

かねてより質問の多かったバイパーIIのS.L.C.ダイブの由来について見開き解説。後半の、タッカーノ氏による挑戦的なコメントの数々の方が個人的には楽しい。

Vol.09（7／26号掲載）

ドルカスは、個人的には結構気に入っている。ちっこくて可愛いので。この回ではキャラクター・データの一部紹介を行ったが、なにぶん無骨な数字の羅列なので面食らった人も多いかも。

Vol.10（8／9号掲載）

バーチャロン・ワークスのスタッフ紹介。かなり馬鹿っぽいです。ま、息抜きってことで。

るんですが。そこには、『今、その場に居合わせていたからこそ感じることのできるモノ』っていうのが必ずあるはずなんです。それって、不特定多数の漠然とした人間集団によって構成されるライブ空間みたいな感じになってきますよね。すると、その空間のコアとなり、その空間自体を演出できるようなプロダクツがあると俄然活性化してくる。それは昔の路地裏であるならベーゴマやメンコ、駄菓子屋でのスロットレーシング、みたいなもんで我々の場合、アーケードという空間をうまく利用できるような、既成のビデオゲームの枠にとらわれないモノ、といった風になる。まあ、一足飛びなんてのは無理なんで現状の主流である対戦ゲームを素材にするとしても、あまりにも『勝ち負け』に徹したようなお寒いモノはどうか、と。そんなもので満たされた空間が盛り上がるわけはないんで、『じゃあどうすんの』ってことになると最近では『俺なりの美学』なんてのはどう？　みたいな。『負けてなお美しい俺様の戦いぶり／』とかですね、単なる『やった、やられた』で一喜一憂するんでなく、『いま、この俺の繰り出す、俺にしかできない回避運動のフットワークを見よ／』とか『哀れなる敵よ、逃げ回るがよい。だが、俺は一発でとどめを刺す／』みたいな今の自分にとって一番格好いいと思えるモノ（戦いぶり）を披露しあえる、認めあえる、そんな空間。これって、もちろんある程度はプレイヤーの意識向上に依存する部分はあるんだけど、それなりのチャームのあるソフトが逐次導入されていけば、受け手と送り手の相互作用によって悪い方向には進まないと思うんですが、甘いかな。まあ、そんなところの一試行として初代バーチャロンでも需要のあるところではライブモニターを入れていただいたり、とかですね。新宿の#3などは最も成功した例になるのかな。まあなんにせよ、どれも『まだまだ』な感じではあるんですが、ゲームも所詮道具なわけで、せっかくなんだから自己表現の手段として使ってもらいたいんですよ。格好いい戦い方をすれば『今のは一体なに？』ってなことになって、その場に居合わせた人たちだけが抱ける共通の印象が胸に刻まれていく。素敵な事じゃないですか」

—なるほどね。そういった、アーケードという空間の特性を使いきる感じでのライブ感覚の醸成みたいな方向性での素材としてのバーチャロン、といったスタンスですか。

Dr.ワタリ■「あくまでも素材であり、現状、そのような方向性で使いきられているわけでもないし、そのような用途に最適化されているわけでもないですしね。まだまだ改善の余地があるでしょう。そういった意味でも『2』を作る意味はあると思うんで、一応取り組ませてはもらっているんですが」

—今後出るであろうフォロアーについては、いかがです？

Dr.ワタリ■「どうなのかな、スタイルを模倣することは容易だろうけど。個人的には分不相応に遠くを見てしまっていますから、足をすくわれない程度に。「2」も、純粋な遊びの部分でかなり変わっていくと思うし、初代の完成度を高める方向性でフォロアーが類似ソフトを出してきても、それはそれでOKなのかも」

—なんか、安心しました。1997年のいつになるのかはわからないわけですが、「2」の出現を心待ちにできそうです。

Dr.ワタリ■「本当に？　それはどうもありがとう」

—こちらこそ。

アーケードのシーンを変えうる可能性がそこに……。「2」の登場が待ち遠しい。

Vol.11（8／23号掲載）

ついに始まってしまったライデン・シリーズ。以降、延々と7回にわたって続くマラソン連載の幕開けだ。「一体何のためにそこまで…？」自嘲の念も込めて、表題は"What's this for…"。

Vol.12（9／13号掲載）

サターン版の画面初公開。同時期に開催されていた東京ゲームショウに行けなかった人のためにスケジュール無視でねじ込み。後半はライデン大暴れ。情報過密で図も字もすごく小さい。

Vol.13（9／27号掲載）

ライデンがフル出場。エリア「十二指腸」のマップ構造は個人的には結構練り込んだつもりなので、シンプルな形状ながら気に入っていたりする。

Vol.14（10／11号掲載）

とにかくライデン。そろそろ周囲の人間も「いつ終わるんだ？」系の危惧の念を抱き出す。恐るべきことに、この回になってやっと主人公のバイモルフが登場してくれたわけで、執筆者も危機の念を隠せない。

Vol.15（10／25号掲載）

ライデン戦隊の大活躍で状況は大爆走／本当に終わらない。相変わらずの情報過密ぶりでテキストも図もすごく見づらい。本当にごめんなさい。

Vol.16（11／8号掲載）

久しぶりの情報ページはサターン版でのパッドアサイン紹介。みなさんはパッドでの操作性に馴染んでいただけましたでしょうか？　後半は相変わらずのライデンづくし。

Vol.17（11／22号掲載）

ついに！終わった!! 長い長いライデン物語でありました。ちなみに"invent something on the way attack"は、「バーチャロン」というゲームの持つメイン・コンセプトでもあって、リアルタイムで高速に変化する状況下で、自らの制御力にすべてを委ねる快感は得がたい。

Vol.18（12／27号掲載）

あまりの多忙さに、1回お休みをいただいての再開。まずはご挨拶&2枚目のCDの紹介、ということで。これからもよろしく／

オマケ　今号の表紙を大解説！

誰もが"えー？"っと思ったであろう今回の表紙。もうすぐお正月だし、こんなのもよろしいかと…。カトキ氏からコメントだ。

セガサターンマガジン表紙（振り袖フェイーイェンカトキ版）解説

Illustration：カトキハジメ
Finish art Wark：有井伸孝（SEGA）

当初は、ゲーマーの方々に使ってもらえるか不安だった「フェイ-イェン」ですが、デビューから1年、すっかり美少女V.R.が板についてきました。サターン版も発売になってひと安心……と思ったら、なんだか最近イロモノ系に走り出して、お父さんは心配半分、楽しみ半分。今回の振り袖は気に入ってもらえたかな？（P.S.有井、御協力感謝）

カトキハジメ

NEW RELEASE TITLE CHECK!
発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

年末ソフトラッシュを終えた1月は再び落ち着きを取り戻したか？ しかし待望の「天外」の登場など、今回も目が離せない。その他注目作も続々。チェーック!!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

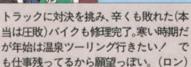
構成員 ●櫛田理子 ●出口かおり ●青山ようこ ●鈴木あつこ ●稲垣美緒/他

まさか週刊になるなんて……。女性ユーザーズのみんなや女性編集者さんとの旅行はこれからも行けるのかな？ と言いつつ成人の日は大阪行きます。（ようこ）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員 ●池袋サラ ●ロンドン小林 ●居酒屋 ●ガイア佐伯 ●明石家サンマン

トラックに対決を挑み、辛くも敗れた（本当は圧敗）バイクも修理完了。寒い時期だが年始は温泉ツーリング行きたい！ でも仕事残ってるから願望っぽい。（ロン）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員 ●TETSU ●リアル鈴木 ●網島不二屋 ●ジャムおじさん ●高坂亮一／他

横浜市は缶・ビンごみが月2回なんだけど、不規則な生活でついつい忘れがち。かなりたまってしまった。あと1回、最後のチャンス。あ、もうダメだ。（網島）

発売予定ソフト（12月27日～1月17日）

NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R

発売中（12月20日発売）

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
90%	普	7.0

●EAV
●6,200円（全年齢推奨）
●RAC（ドライブゲーム）
●バックアップ（1コ）
●1人～2人用（対戦）●ハンドル、マルコン対応

歴代の日産車が勢揃い
日産協力の本格ドライブシミュレーター。往年の名車から最新モデルまでが一堂に！

美麗ムービー＆ナレーションでマニアも納得？

車好きの心をくすぐる

200キロでコーナーに飛び込んでも平気というような、ゲーム性を重視したという理由だけではフォローにならない部分もあるのだが、使える実車のラインナップがそれをカバーしてあまりある。エンジン音やコクピットこそ違えど、私には各車の走行感の違いは感じられなかったし、グリップ感もリアルではない。しかし、歴代GT-Rに乗れることで、すべてはチャラだ。コースは滝あり森ありで変化に富んでいるが、ウソっぽく見えないようにまとめられている。コースによってはジェットコースター並みのアップダウン！（櫛田）

8

クルマは難しいね

歴代のGT-Rが一同に揃うということで、ポイントはクルマごとのドライブ感覚に違いがあるか、それが楽しいか、ということでしょう。カリカリしたレースゲームにしなかったところは、クルマの運転の楽しさを味わってほしいという制作者の意図が伝わって○。個人的にBNR32（いわゆるR32GT-R）以外は実車に乗ったことがないので、あまり言及できないですが、車種による明確な違いがあまり感じられなかった、というのが正直なところ。また、スプライトによるコクピットも動きがヘンでチョットげんなり。（ガイア）

6

寛容な心の持ち主へ

このシリーズは周回オンリーのレースものにはない魅力がある。それは、窓外を流れる美しい風景を楽しみながらドライブできるということ。そう、レースではなく、あくまでドライブなのである。だから時間切れや険険なコーナーはない。ゲーム性を重視したソフトとは別のベクトル上にあるものとして受け入れられる人なら楽しめるはずだ。個人的には、3DO版になかったクラクションが追加されたのはうれしいが、逆に一般車や対向車、それにパトカー＆ねずみ取り（パトカーの待ち伏せ）がなくなったのは残念。（高坂）

7

エアーズアドベンチャー

発売中（12月20日発売）

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	7.0

●ゲームスタジオ
●5,800円（全年齢推奨）
●RPG（ロマンティックRPG）
●バックアップ（3コ）
●1人用

魅力はキャラだけじゃないぞ！
永野護氏が美術監督、キャラクターデザインを手がける、ストーリー重視の本格RPG。

永野キャラと設定との絶妙な融合に注目。

オーソドックスなRPG

ほとんど強制的にストーリーが進むので考えることがないのは楽だが、自由度がないともいえる。芝居がかったセリフ回しに癖があるので好き嫌いが分かれるところ。ポリゴンで描かれたキャラクターは永野護さんの特徴をよくとらえていて、ファンはうれしいんじゃないかな。システムその他はごくオーソドックスなものなので、初心者にもおすすめできる。ただあまりにも簡単すぎるところもあるので、RPGを遊びなれた人には物足りなく感じるかもしれない。また、ダンジョン移動の操作性が悪いのも残念なところ。（Rei）

6

世界観は伝わるが……

有名人の意外な組み合わせが話題のRPGですな。そのかいもあってか、中世を意識した独自の世界観の演出には成功していると思います。しかし、ゲームとしてみると、ポリゴンの多用による立体感はある程度再現できていると思うのですが、いかんせん作り込みの甘いところが（後退するとアニメーションがないとか、大げさなアクションとか）感じられるのと、セリフ回しやシナリオの展開にちょっと疑問を感じる箇所がいくつかあったかな。丁寧なゲームが好きな私としては、多少おおざっぱに見えるのが残念。（ガイア）

7

購入客の80%は永野ファンか!?

僕個人がFFC（FSSじゃないよ）からの永野ファンなので、若干甘く点をつけてるかもしれませんが、ゲーム内容は超シンプル。操作系が一目瞭然の戦闘シーン、ほぼ一本道のダンジョン、紙芝居のごとくテンポよく進むストーリー、どれをとっても超初心者向けの内容。RPG初心者には間違いなく買いの1本ですが、逆にRPGマニアにはまったく物足りないともいえる。しかし、このご時勢にこういった冒険的な作りのソフトを出す勇気と新しい方向性に挑戦したチャレンジ精神は評価したいな。（麻宮）

8

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

NIGHTRUTH -Explanation of the paranormal-"Maria"

発売中（12月20日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 4.66

●ソネット・コンピュータエンタテイメント
●5,800円(全年齢推奨)
●ETC(デジタルコミックアドベンチャー)
●バックアップ(3コ)
●1人用

今回の舞台はヨーロッパ

シリーズ第2弾。今回は水凪舞璃亜（声：宮村優子）が主人公。ヨーロッパを舞台に展開。

3つの怪事件をめぐって登場キャラが大活躍。

女性ユーザーズ：昔のADVを彷彿させるのはなぜ？

え？　え？　前作とはずいぶん違うんですねえ。違う、違いすぎる／　オープニングムービーも、冒頭の重々しい雰囲気も相変わらずなのに。これはグラフィックが格段にグレードアップしているのがそう感じさせている大きなポイントなのでしょう。コマンド選択がなく、純粋に物語を楽しむならやっぱりキレイな絵は不可欠よね。でも、女の子の方が若干力が入ってると思うのは気のせい？　しかし疑問なのはグラフィックはこんなに進化させられるのに、ゲームそのものは斬新さを感じさせてくれないのかしらん？　（ようこ）

6

ハイローラーズ：ト書きがクドい

ト書き（状況説明のセリフ）が多すぎ。滅入ってしまいます。このテのゲームでト書きが多いのは、トータル的なプロデュースに難があるのでは？　と思います。背景グラフィックの上にキャラビジュアルを乗せる手法は嫌いじゃないけど、これだけ背景から浮きまくっていると悲しいものを感じますね。キャラクターも好みが分かれるので、見た目で気に入った人向け。ロードも早いし、セリフも飛ばせるし、自分のテンポで遊べるゲームを目指しているのはわかるけど、あのト書きがそれを崩してしまっている。（ガイア）

4

ゲストライターズ：アニメと小説のちょうど中間

前作にあったストーリーの分岐がなくなったので、ゲームの要素もなくなっている。アニメやデジコミと比較すると、状況説明を文章で読まなければならないのがツラい。小説と比較すると、2キャラしか表示できないシステムのため、キャラの切り換えが頻繁に起きて煩わしい。CGは格段に向上して枚数も多いので、キャラ表示を消してサウンドノベル風に展開させても面白かったのではないか。始めにシナリオありきではなく、感動的なシーンをもっと挿入してほしい。キャラや声優に魅力を感じるだけに惜しい。（網島）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

12月31日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 9.0

●SNK
●5,800円(全年齢推奨)
●ACT(格闘アクション)
●無限コンティニュー制
●1人～2人用(対戦)

人気格ゲー、早くも登場

SNKを代表する、歴代人気キャラが大活躍のKOFシリーズ最新作が、早くも移植！

新キャラが6人増えて総勢27人。君は誰を使う？

女性ユーザーズ：安心の1本、次の発展に期待

期待通りの完全移植にまずは一安心。読み込みも速いし、素人目には削られている部分はまずわからないでしょう（私はわかりません。あるんでしょうか？）。アーケードでもまだまだ対戦人気が衰えていないから、これだけ早い移植はありがたいですね。ということで、ゲーム自体については文句なし。が、そろそろ欲が出てきました。サターン版ならではのオリジナル要素がもっと欲しい／　必殺技1発ボタンはうれしいけど、実際はあんまりいらないんじゃないかな？　上手い人には使われたくないし。（ようこ）

ハイローラーズ：2D格闘は安泰かな

「ZERO2」など過去の作品も含めて、2Dの移植ものに対しては、サターンはPSに対して確実にアドバンテージを持っていることを証明するような作品ですな。あとは、ネオジオの移植作として先行で発売されているROM、CD-ROM版と比較してのオマケ要素の一層の充実でしょうか。バランスを取り直したアレンジ版なんかもいいと思うんですけど……なんて考えてしまうほどデキはいいです。アーケードの移植止まりではなく、家庭用として、1人で遊ぶことを念頭にいれたアレンジがあれば完璧だったと思うですが。（ガイア）

ゲストライターズ：KOFファンは買いだ／

96年内に出ましたね。かなりの移植の速さだけどちゃんとできてるんで一安心。拡張RAMのおかげで読み込みは比較的速いけど、やっぱりキャラが変わる度に読み込むのは気にかかったかな。ボタン1つで必殺技が出せるモードについては賛否両論だと思うけど、このゲームはコマンド入力がきついので格闘ゲーム初心者にはいいと思う。でもタメ技もタメなしで出せるってのは対戦のバランスを崩しそうで怖い。BGMはアレンジで、サイコソルジャーステージはアテナの歌が聴ける。ファンは買いなのか？（健崩）

ゲゲゲの鬼太郎　幻冬怪奇譚

発売中（12月27日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 　平均点 5.66

●バンダイ
●6,800円(全年齢推奨)
●ADV(テキストアドベンチャー)
●バックアップ(1コ)
●1人用

まさに凍えるような怖さを

水木しげるの描き出す独特な恐怖感が、テキストアドベンチャーになった。音も怖い！

部屋の明かりを消し、ついでに暖房もOFF!!

女性ユーザーズ：人間寄りのヒロイックな鬼太郎

水木氏の原作でも、野沢雅子氏が声をあてたアニメでもなく、それ以降のリメイク（人間の女の子が鬼太郎の友だちだったヤツ。現在放映中のは未見）の雰囲気だ。おどろおどろしさ、妖怪のダークな部分がなく、正義のヒーロー一然とした物語になっている。これは好みが分かれるところで、私としてはさらなる暗さを求めたい。せっかくの原作ものだし、もっと人気キャラの絵を用意してもよかった。臨場感あるサウンドが気分を盛り上げ、1度では真相が追求できないマルチシナリオは、不思議度を高めていて効果的。（櫛田）

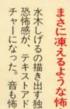
6

ハイローラーズ：誰が話しているのか…？

僕の好きな「弟切草」タイプのアドベンチャー。複数のエンディングが用意されているので、それなりに長く遊べます。ストーリーもミステリーものっぽくておもしろいですし。不満点を挙げれば、会話部分に名前が表示されるわけではないので、誰が話しているのかわかりづらい時があるところ。これを解消するため、声優を使って声を入れても良かったのでは？　あえてテキストにこだわったのでしょうか？　とりあえず、「鬼太郎」好きなら買って損のない1本かと。静かな部屋の中、1人でやるのがおすすめです。（明石家）

7

ゲストライターズ：ち～っとも怖くない

とにかく一番の問題は、最初っから相手が妖怪とわかってるから、さほど驚きもしなければ、怖くもないということ。で、その部分を差っぴいてみても、システムや見せ方がスーファミ時代でやってきたことから発展していない。CDで、というかサターンならではの機能で、もっと切迫感のある効果や演出を施してほしかったところ。シナリオのなかでは村娘ユキちゃんと鬼太郎がラブラブな展開になる話がけっこう新鮮。やや違和感を覚えたものの、こういった新鮮さを感じられる試みがシステム面にも欲しかった。（高坂）

4

発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

TETRIS S

発売中（12月27日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.66

●BPS
●4,800円（全年齢推奨）
●PUZ（落ちモノパズル）
●無限コンティニュー制
●1人～2人用（対戦）

元祖テトリスついに登場!!
元祖アーケード版テトリスを完全移植。CPU、2P対戦など追加モードも盛り沢山！

元祖に浸るも良し、新システムで燃えるも良し。

女性ユーザーズ：今、パズルは対戦が熱い！

オープニングが超怪しい！　ウケたの私だけですか？　内容は、普通のテトリスと対人または対コンピュータ対戦の3通り。対人対戦は熱いです。でも、CPU対戦や通常モードは、これでホントにノーマルランクなの？　と疑うくらい私には難しかったです。ブロックの落下速度やCPUの反応の速さは並みじゃない。Easiestにして、やっと普通に遊べました。操作性もいまいち。入力に対する反応が鈍くて、思ったように回転しないのがね。でも、ルールが簡単なので、結構ハマるかもしれません。（稲垣）

6

ハイローラーズ：やるなら対人戦だね！

昔のアーケードをそのままにした（サウンド等はアレンジあり）「クラシックテトリス」で一人黙々とテトリスするのもよいけど、やはりこのソフトならではの「燃え燃えテトリス」を楽しんでほしいですね（特に対人戦）。ルールも、自分が消したライン数によって相手のブロックの落下スピードを上げることができるという単純なものだし。決して奥は深くないんですけど、思わず声を上げるほど、ブロックのやり取りに素直にハマってしまうんですよね。まさに年末に友達と騒ぐときにオススメの1本でしょう。（明石家）

7

ゲストライターズ：BGMはSSTバンドか!?

なんと懐かしい、アーケード版のテトリスがBPSの手によって復活したというわけだ。サルが踊り、あのBGMも健在。……で、プレイしてみるとアーケード版より操作感が若干悪い気がする。というのも、ブロックが落下してから動かせなくなるまでが早く、キーレスポンスも今一つなのだ。そう言いつつも遊んでしまうのは、やはりテトリスの魔力なんだろうか。ただ、対戦モードは今までのものとは違い、少々あじけない感じがした。もう少しいろいろモードがあってもいいと思うのだが。少々食傷気味か。（TETSU）

SUPER CASINO SPECIAL

1月24日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.33

●ココナッツジャパンエンターテイメント
●5,800円（全年齢推奨）
●TAB（カジノゲーム）
●バックアップ（4コ）
●1人～4人用（対戦）●タップ対応

君の部屋がカジノに変身
ルーレット、ビデオポーカー、キノなど本格派カジノゲームを収録。4人同時プレイ可！

ホンモノのラシャを用意すれば雰囲気倍増？

女性ユーザーズ：なんかすぐ飽きちゃって

とにかく地味。おハイソな大人のイメージを醸し出そうとしたのはわかるんだけど、こういったゲームじゃよっぽど趣向を凝らさないとカジノの雰囲気は出せないよね。現に10年近く業界にいてこのテのゲームの成功例って見たことないもん。あと、各ゲームの説明をわざわざしてくれるのはありがたいんだけど、その画面が汚くて文字がちと読みづらいのよ。それでも思考自体はそこそこに速く、ギャンブルが7種類も楽しめる、と考えればいいのかも。ただ、1人でやってると、作りのせいか虚しくなってくるけど。（かおり）

6

ハイローラーズ：1人だとちょっと孤独感アリ

カジノものでは一番マトモな感じかな。とかなんかエラソーに書いちゃうけど、すんません、私バカラとかレットイットベットのルール、コレで初めて知りました。特に勉強になったのはルーレットのベット方法や出目表の見方（情けない……）。このやり方を覚えれば〝本物〟の場所に行っても様になりそう、そんな本格派っぽい作りです。でも1人で楽しめたのはブラックジャックとビデオポーカーくらい。その他は、やはり2～4人同時プレイでクレジット数が一番多い人が勝ち！　みたいな楽しみ方も必要かと。（ロンドン）

7

ゲストライターズ：かなり本格的です

既存のカジノ系ソフトを研究していることがわかる。ストレスのないプレイ感覚、カジノっぽい雰囲気の重視という点では高レベル。多人数プレイでもプレイヤー同士は持ち金を競い、ゲームの勝負はディーラー（CPU）というのも渋い。挿入されるルール解説も親切だ。気になったのはルーレットの操作性ぐらい。ただ、キャラクターの貧相な顔グラフィックは疑問。また、ゲーム中度々入る数当てゲームもうざったい。雰囲気も大事だろうが、細かいコンフィグが欲しい。メッセージが英語オンリーなのもちょっと……。（高坂）

6

ロードランナー　エクストラ

1月10日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 6.00

●パトラ
●4,800円（全年齢推奨）
●PUZ（アクションパズル）
●バックアップ（10コ）
●1人～2人用（協力）

業界人が作った面を収録
名作アクションパズルゲームの最新版。もちろん、エディットモードも健在である。

自分だけの面を作って友達を困らせよう？

女性ユーザーズ：短気な人には不向き（笑）

前作同様、登場するアイテムの数々は、何度やっても使うのに慣れない。なんか、邪道？　ってワケじゃないんだけど、とにかく嫌だなぁ。本来のロードランナーとは、完全に違うソフトとしてとっかかった方がいいのかな。それとも単に私が不器用なだけ？　さて、問題そのものは、さすがその筋の方が作っただけあって非常に濃いし、難しい。時間と忍耐力がある人にはオススメ。特に忍耐力は絶対必要！　でないと問題作った奴を殴りたい気持ちになることウケアイ。そんな人はエディットに燃えましょう。（かんな）

8

ハイローラーズ：マニアによるマニアのた……（以下割愛）

「ゲーム業界の著名ライター、プログラマー、デザイナーが匿名で作った上級者向けロードランナー」ということなので、まずは期待しつつプレイ開始。……ふーん（プレイ中）。えー、とりあえずワシが求めている方向性とは違う難しさですかね。ていうかヘンに難しいアクション重視面や隠し金塊、トライ＆エラーでわかるトラップが多すぎ。個人的には時間差堀りや敵誘導を存分に駆使したパズル性の高い面が好きなんですが、本作は小手先で難しくしてると思う。匿名じゃなく、実名ならイイのが作れたはずでは？（ロンドン）

5

ゲストライターズ：「チャンピオンシップ」じゃないのね

地中に金塊が埋まっていたり、ワープポイントがあったり、前作同様、我々往年のファンには少し納得のいかないフィーチャーが最初からある。システムを新しくしたのなら画面構成をもう少し考えてほしいし、レトロさを出すならシステムも昔のままにしてほしかった。「ロードランナー」という作品をやらせたいならその両方が満たされているものがいい。また、難しさとしてはよくできているが、ステージの作者を匿名にしたのは疑問。業界人というだけで誰が作ったかわからないのではやる気も半減してしまう。（TETSU）

5

発売予定ソフト | 女性ユーザーズ | ハイローラーズ | ゲストライターズ

ファンキー・ヘッド・ボクサーズ

1月10日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.66

- 吉本興業
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(格闘アクション)
- バックアップ8コ
- 1人〜2人用(対戦)

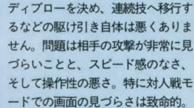
ボヨヨンシステムも健在!?
アーケードでおなじみセガのボクシングゲームが、吉本の若手芸人とともに登場!

さてさて君だったら殴られ役は誰にする?

女性ユーザーズ：あんまりスカッとしないのはなぜ？

吉本の若手(?)芸人をタコ殴りできるってのがウリなんだろうけど、それほどパンチ力を感じられることもないし、殴っても笑えるほどのリアクションがあるわけじゃないんで、少し拍子抜けな感じ。視点が限られているせいもあって、相手との距離が測りづらいことも。しかもチャンピオンモードはたった1人だけを4年間も育成するわけでしょ？　よっぽどお気に入りがいないとツラいよね。ボクシングだけじゃなく、ちょっと息抜きできるようなミニゲームとかもあれば良かったかも。　(かおり)

5

ハイローラーズ：いまいち盛り上がりに欠ける

キャラクターの顔部分をあえて巨大化し、状況によって変化する個性豊かな表情を楽しませるなど、演出面はおもしろいのですが、ゲーム性の方がいまいち……。ジャブで相手のガードを上に引きつけ、そこへボディブローを決め、連続技へ移行するなどの駆け引き自体は悪くありません。問題は相手の攻撃が非常に見づらいことと、スピード感のなさ、そして操作性の悪さ。特に対人戦モードでの画面の見づらさは致命的。カメラアングルを自動的に切り替えるようにすれば良かったのでは？　うーん、いまいち。　(明石家)

5

ゲストライターズ：ベタベタノリは好きですか!?

アーケード版のアメリカンなノリから大阪ノリに変わりはしたものの、ベタベタの雰囲気とゲームの内容は変わっていない。ゲーム自体はそれほど難しくなく、コンビネーションやカウンターなどボクシングゲームならではの駆け引きの楽しさもちゃんとある。選手の声を本人が当ててるのはいいけど、それ以外の音響関係が地味なのはなぜ？　そのせいでゲーム全体が締まらず、ダラダラした雰囲気になってしまっているのが非常に残念。あとはこのノリについていけるかどうか。吉本嫌いな人は絶対ダメだろうな。　(TETSU)

7

天外魔境　第四の黙示録

1月14日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.66

- ハドソン
- 6,800円(全年齢推奨・2枚組み)
- RPG(フィールド型RPG)
- バックアップ(3コ)
- 1人用

ビッグスケールで天外登場!!
天外魔境シリーズがいよいよサターンにも登場。アメリカ大陸を舞台に壮大な物語が!

天外ワールドがさらにパワーアップしているぞ。

女性ユーザーズ：シナリオはいいデキだわね

長期間かかったわりには、正直言って1番最初にPCエンジンでプレイした時のような衝撃は受けなかったな。それでもシナリオはよく練られてるし、サブゲームが豊富なのもうれしい限り。でもそれだけに、操作系の古臭さが際だってしまうのよ。主人公をトレースするようなパーティの進み方といい、戦闘時の長い間といい、小部屋に入る際の読み込みといい、もう少し長時間プレイを意識するシステムであってほしかったな。たいしたことじゃないけどね。でも登場キャラの顔がやたら左向いてんのは理解できん。(かおり)

8

ハイローラーズ：良くもなく悪くもなく

このシリーズは初めて遊ぶんだけど、べつにどこが楽しいってのはなかったな。最近の流行りっぽい演出、よくあるシステム、わかりやすい物語。及第点は越えてるはずだし、シリーズを通してのクオリティは最高なんだと思う。でも、俺にとっては「なんの感情も得られない物」でしかないわけで。敵が弱くてサクサク進めるけど緊張感はないし、選択肢が出ても正解を選ぶまでループするだけ。堅実な作りというか、有り物を壊さないように作ってるような……。あ、キャラに思い入れがないんで、そのへん抜きの点数です。(居)

6

ゲストライターズ：全編クライマックス！

導入部分がちょっと長いかなと感じるものの、その後はテンポ良く、気持ちいいくらいサクサク進む。しかも、定期的にヤマ場があるため、いやがうえにも盛り上がり、グイグイ引き込まれる。舞台が変わったことで、シリーズ独特のテイストは薄れているが、その分、これまで「天外」が好きではなかったユーザーにも入りやすいだろう。また、ちょっとしたイベントやミニゲームにも制作者のこだわりが感じられ、非常に好感が持てる。特筆なのはムービーの画質の高さ。フル画面の上に非常にきれいな仕上がりに満足。　(高坂)

9

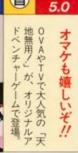
天地無用　登校無用
アニラジコレクション

1月17日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.0

- エクシング
- 8,800円(全年齢推奨・2枚組み)
- ADV(アドベンチャー)
- バックアップ(5コ)
- 1人用

オマケも嬉しいぞ!!
OVAやTVで大人気の「天地無用!」が、オリジナルアドベンチャーゲームで登場。

いつものノリは健在。オマケCDは必聴!!

女性ユーザーズ：久々にぐったりしたよ

天地無用が好きでたまらないとか、声優が好きとか、砂沙美ちゃん命とかそういう人には、もうたまらん！のソフトなんだろうけど、知らない人や、このゲームで天地にハマろうなんて考えている人は手ェ出さないほうが……。要はたまにアニメーションする紙芝居みたいなもんですね。画面の切り替えも急に変わる感じで印象悪いし、しかもセリフは途切れ途切れでテンポが悪い。もう少し丁寧に作ってあげられなかったのかなぁ。一応選択肢でストーリーが変わるようですが、やっぱり紙芝居には違いないと。　(あつこ)

4

ハイローラーズ：ファン以外お断りゲー

ハチャメチャお楽しみアニメがアドベンチャーゲームに!?　てな感じですか。んー。ていうか原作知らん。アドベンチャーとしては、足でコントローラーが操作できるほど少ない選択肢の中に物語分岐のフラグがあったりして、まあ楽しめるんじゃないかと。ただし、「天地無用」を知ってて好きじゃないと楽しくないかも。少なくとも俺はそうだったんですけど。まあ、おまけとかクイズとか、細かいところで充実してるし、悪くはないのでは。買いたい人だけ買ってくださいとしか言いようがありませんな。いやはや。　(居酒屋)

5

ゲストライターズ：おまけCDは豪華だが

OVAやTVでおなじみの天地無用のゲーム第2弾。前作に比べるとCG→ムービーへの切り換えがスムーズで、テンポはいい。アニメのクオリティも高いレベルだが先行のPS版と比べるとやや粗さが目立つ。後半ストーリーは2つに分岐するが、一方は新キャラの個性が弱い（もともとのキャラが強過ぎる？）ために、やや盛り上がりに欠ける。気になるおまけCDは、ラジオドラマ3本とOVAサミーの主題歌が入った超豪華版。本体価格が高めなのが残念だけど。ゲームのOPとEDの歌が入っていればファンなら買いだが。(綱島)

6

(綱島)

発売予定ソフト | 女性ユーザーズ | ハイローラーズ | ゲストライターズ

タイムギャル&忍者ハヤテ

1月17日発売

使用サンプルの完成度 99% 難易度

平均点 6.33

- エグゼコ・デベロップメント
- 5,800円(全年齢推奨)・2枚組
- ETC(インタラクティブアニメ)
- 制限コンティニュー制
- 1人～2人用(交互)

懐かしLDゲームを完全移植

かつてアーケードで人気をはくしたLDゲーム2タイトルが、同時にサターンに復活!

各種オプションでアーケードそのままに再現。

女性ユーザーズ:インタラクティブアニメの真髄

高校時代の私は、LDゲームにインタラクティブムービーのようなゲームの未来を見ていた。それだけに、この2タイトルには思い入れがある。今回の移植に関しても極めて原作に近い。ゲーム性はともかく、こうした歴史上のカテゴリーを、CD-ROMという格好の媒体でふりかえることは、復刻以上の意味がある。オリジナルアニメとして成立し得る主人公のキャラクター性、シナリオ構成などは、CD-ROMに頼ってイベントシーンにいいかげんなアニメを挿入しまくる、現在の一部作品での傾向を批判しているかのようだ。(楠田)

6

ハイローラーズ:懐古主義者必携?

昔にハマったゲームが家庭用ゲーム機へ移植されるのは懐かしくていいもんですな。まあ、中身は画面に出てきた矢印とボタンと同じ操作をするだけの、ごく単純な物ですよ。悪く言えば単調、良く言えば気楽に遊べるゲームってとこですか。ムービーの画質はサターンにしちゃ普通、サウンドもなかなか、移植の完成度は高めです。さらに、やたらと細かく変えられるオプション類も泣かせてくれます。「タイムギャル」と「忍者ハヤテ」のカップリングは微妙な感じですが、お得感の高さはあるんじゃないかと。(居酒屋)

7

ゲストライターズ:完全移植だが……

画像的移植度はLDという媒体の質から考えれば、まだ完全というには及ばない。しかし、その他の部分(ゲーム性、基板のディップスイッチ等々)は、マニアも納得の完全移植である。とはいっても、ゲームシステム、シナリオ、動画のクオリティは、前時代的なモノのになってしまっていてちょっと恥ずかしい(いたしかたないところではあるが……)。というわけで、ゲームマニア以外の方が、サターンというハードでプレイして満足できるかどうかは疑問。2作品が合体したとはいえ、価格の割高感も否めない。(リアル)

ロックマン8 メタルヒーローズ

1月17日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 難 平均点 8.0

- カプコン
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(スクロールアクション)
- 無限コンティニュー制
- 1人用

再びロックマンが立ち上がる

シリーズ最新作がサターンに登場。ボーナスモードや新ボスなどオリジナル要素も満載。

10周年を迎えた同作。ボスキャラは公募作品も。

女性ユーザーズ:どこまでもていねいな作り

前作と比べると格段に良いデキ。アニメーションやキャラの動きまで、やっと本当のサターン版が出たという感じです。ステージごとにトラップも豊富で飽きがくることはないし、背景やステージ内での移動にしても、凝りまくっているので感心してしまいました。難易度が高いといっても、このシリーズの中ではそれ程高くないし、パターンさえ覚えてしまえば良いのでちょっと時間をかければ解けるレベル。コンテニュー数やタイムに制限があるわけでもないしね。所詮子供向けと思わないで一度プレイしてみては?(あつこ)

ハイローラーズ:次世代ロックマンの片鱗見えた

ちょっと目を離したスキに、ロックマン君もう8作目。毎度おなじみな面構成とゲームバランスを提供してくれる本シリーズですが……お、今回は雰囲気が違う!前作ではファミコン&スーファミ時代を彷彿させた画面だったのに、今回は次世代風なパステル調画面がメイン。要所要所の会話シーンも見やすくなってるしと、いい意味でも改良点が目につきました。もちろん、ゲーム性はファミコン時代とあまり変わりません。ただ、この変わらなさ自体も「ロックマン」の魅力。次回作に期待しましょ。(ロンドン)

ゲストライターズ:攻略を楽しみましょう

アニメの採用や横スクロールシューティング要素の採用と、いくつか新しい部分が見られますが、やっぱり〝ロックマン〟してます。全体的に敵が固いし、ステージの仕掛けが意地悪で一発死にすることもよくある。正直な話、最近のやわなアクションゲームに慣れてしまった人には、難易度が高いとか言って敬遠されそう。とはいえ理不尽さはなく、どんな難所でもパターンさえ覚えてしまえば難なくクリアは可能。最初のイライラを我慢できる人、歯ごたえのある攻略性の高いゲームを求めている人にはオススメです。(柿内)

8

心霊呪殺師太郎丸

1月17日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 難 平均点 7.33

- タイムワーナーインタラクティブ
- 5,800円(全年齢推奨)
- ACT(サイキックアクション)
- 制限コンティニュー制
- 1人～2人用(協力)

美青年が江戸の悪を斬る!!

主人公は呪殺師。ロックオンした敵に念を送り込み攻撃するという一風変わったACT。

自分の腕を試せる段位認定モード付き。

女性ユーザーズ:回復アイテムが少なくない?

ゲーム自体はごく普通の横スクロールアクションなのでサクッと遊べますね。ただこのゲームの特徴であるハズの攻撃手段がちょっと使いにくいのが難点。ロックオンまでが遅いので、ちょっとイライラしますね。あとはステージの初めや、中ボスっぽい敵の登場時にもう少し派手な演出が欲しかったかな? せっかく「呪殺師」という肩書きがあるのにもったいなかったです。難易度が高めなので、アクション初心者にはちょっと辛いけど、敵の攻撃パターンが決まっているので、この位がちょうど良いレベルかも。(あつこ)

ハイローラーズ:バリア&連射で超燃え燃え～

説明書には「怨霊が暗躍する江戸の町が舞台のサイキックアクション」などと、ワケわかんないコト書かれてます。が、遊んで見るとこれがかなり面白い!敵を追尾する自動照準の微妙なタイムラグや、バリア(退魔蒼壁掌)の使いどころをマスターすれば、本作がマジメに作られているゲームなんだ、ってことがわかるでしょう。ただ難易度が非常に高いため、初心者お断りなムードもプンプンするんですが……。そうそう、エレベーター面やボート面(勝手に命名)といった、各ステージの演出も多彩で好きです。(ロンドン)

ゲストライターズ:動きはいい感じかな?

人がプレイしているところを見ていると、動きはよくて、演出とかも結構おもしろい。でも、実際プレイをしてみると、割と理不尽な攻撃が多くてちょっとイケてない気がする。それを難易度が高いととるのか、そのあたりが疑問点。ゲームの序盤からそんな感じなので、アクションゲームが得意な人でないとついていけないと思う。それと、オートロックオンにはストレスを感じることも……。できれば、オートとマニュアルをつけてほしかった気もする。ボス戦は、それぞれ凝った戦い方が用意されていて楽しめた。(さんじゅうご)

7

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

32bit級 BATSUGUN ●バンプレスト
クレジット増加技
神奈川県・金森信也・19歳

クレジットを増やすことができる裏技だ。ゲーム中にポーズし、ポーズをかけた方がA、B、A、B、X、A、Bと入力する。コマンドを入力するごとにクレジットが増加する。

まず、ゲーム中にポーズをかける。1P、2Pどちらでもいいが、ポーズをかけた方でコマンドを入力しよう。

ポーズ中には画面下にクレジット数が表示される。消費してもコマンドを入力すれば、再び増やせる。

32bit級 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス ●セガ
開発者のゴーストと対決
東京都・マルコン魂

開発者が隠しマシンのストラトスで走行したときの、ゴーストが出現するコマンドを紹介。ラップ数を決定する画面で「3LAP」にカーソルを合わせ、XとRとZを押しながらCで決定する。すると半透明のゴーストカーが出現するぞ。

「タイムアタック」モードを選択し、ラップ数を決定するときにコマンドを入力する。

前作にもあったセリカのゴーストカーも「プラス」では格段に速くなっているのだ。

さすが開発者。シロートでは追いつけないスピードで走る。追い抜くことはできるか？

32bit級 美少女戦士セーラームーンSuperS~Various Emotion~ ●エンジェル
全員の変身シーンを見よう
東京都・三上洋子・14歳

通常、クリアしないと出すことができない「おまけ」モードの出現コマンドを紹介。オプション画面でL、X、Y、Z、Rと順に入力。すると「おまけ」が追加され、セーラー戦士全員の変身ムービーが見られる。

この画面でコマンドを入れると項目が追加される。

人気キャラクター10人の変身ムービーが見られる。

アニメーションに加えてかけ声もバッチリ入るぞ。

32bit級 太閤立志伝Ⅱ ●光栄
秀吉以外のキャラでプレイ
神奈川県・小川靖正

最初から秀吉以外のキャラクターでプレイできる裏技だ。ゲームの始めにLとRを押しながら「最初から始める」を決定する。するとプレイヤー選択画面が出現。明智光秀、柴田勝家、新武将でプレイ可能になる。

ゲームをスタートし、この画面でコマンドを入力。

明智光秀など有名な武将の名前があるぞ。

新武将は顔や名前などが好きなように設定できる。

裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。
●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。
●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64ビット級	サターンソフト2本
32ビット級	サターンソフト1本
16ビット級	図書券3,000円分
8ビット級	図書券2,000円分

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株『セガサターンマガジン』編集部「次世代裏技リーグ」係まで

作・編曲家、ヴァイオリニスト 篠崎正嗣

『OGRE～Grand Repeat～』のアレンジは、以前FFのボーカルコレクションで数曲アレンジを担当したことがきっかけで、サウンドプロデューサーから依頼されました。選曲は、作曲の岩田匡治氏と崎元仁氏が選んだ中から、楽器の編成とアルバム全体のまとまりを基準に、僕自身が最終的にセレクトしました。アレンジをするときに最も気を遣うのは、曲のイメージを損なわないようにしつつ、原曲との違いを出す、というところです。でも『OGRE』は曲がとても良かったので、やりがいがありました。ただ、いつもと違ったのは、コンピュータで打ち出された譜面しかなかったこと。僕は、手書きの譜面でないとイメージが湧かない方なので、今回は、原曲を聴きながらまずそれを譜面に起こし、同時にアレンジを練っていく方法をとりました。アレンジする順番は、使う楽器が多い方から。スケジュールがタイトだったので、煮詰まって部屋をウロウロ歩き回ったりしたこともありましたが……(笑)。

ゲーム・ミュージックということで特に苦心した点は、一曲一曲が短いので、それをいかに肉付けするかということですね。イントロで引っ張り、最後にオチを付けるという技が必要になってきます。そこの部分は、僕は元々、アジア的な音楽が好きなので、異国風なアレンジを施してあります。僕は会話などでも、最初は別の話題を振っておいて、後から本題に入るというのが好きなんですが、それは編曲にも表れていて、今回も出だしを聴いただけでは、多分原曲がわからない曲が何曲かあると思います。

他のゲーム・ミュージックの編曲については、すぎやまこういちさんとは親しいので、ドラクエは聴きました。「よくもこんなに派手にオーケストラアレンジしてくれたね（笑）」という感じ。N響が使えたのも良かったんでしょうね。もし『OGRE』もコンサートをやるなら、編成しなおさないとだめでしょう。楽器の種類が多すぎて、普通のオーケストラではメンバーが足りないから。でも、今回のアルバムを聴いてゲームの一場面を思い出してもらえたり、プレイしてない人には曲を聴いてからゲームに興味を持ってもらえたら嬉しいです。

最後に、皆さんには好きなジャンル以外の音楽も幅広く聴いて欲しいです。そこから色々な発想の展開もできる筈。好きな曲しか聴かないような風潮をなるべくなくしたいな(笑)。僕も最近時代劇のBGMも手掛けました。今もオン・エアしてますが。

しのざき　まさつぐ　1950年東京生まれ。「OGRE～Grand Repeat」で編曲を担当。音楽のジャンルにこだわりはなく、様々な作・編曲と演奏をこなす。情感豊かなその作品は、TVをつけていれば必ずどこかで聴いた事がある筈。ソロ活動の他、グループ「式部」としても活躍、ミュージカル「アニー」の音楽監督も務めている。

「伝説のオウガバトル」「タクティクス　オウガ」で使われた名曲の数々が、美しい交響曲と混声合唱になって再登場。原曲：岩田匡治・崎元仁、編曲：篠崎正嗣。データム・ポリスターより発売中。定価3,000円（税込)。

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは1月17日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol. 4の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年12月27日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「電脳戦機バーチャロン」ポスター●5名

非売品／提供　セガ

あちらこちらで見かけた人もいるかな。サターン版バーチャロン販促ポスターだ。

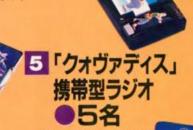
3 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」ポスター●3名

非売品／提供　SNK

毎度おなじみ草薙京。来年こそは大学生？　てなわきゃないですね、ゴメンナサイ。

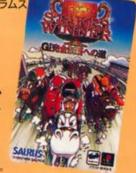
4 「バーチャファイター2」筆箱●3名　提供　セガ

昔懐かしい、ドアがたくさんついた筆箱。中身はやはりバーチャ2鉛筆で決まり？

5 「クォヴァディス」携帯型ラジオ●5名

非売品／提供　グラムス

OVAも発売間近の「クォヴァディス」。サターン版「2」の発売も待ち遠しいね。

6 「ステークスウィナー」オッズカード●3名　非売品／提供　ザウルス

JRAのオッズカード。22日の有馬記念は当たったかな？　未成年の人は馬券買えないけど。

11月8日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
福島県・山崎康一郎、山梨県・尾田健児、栃木県・今村克也
北海道・小野寺一司、神奈川県・小松真哉、宮城県・菅野健二
鳥取県・岩崎修二、新潟県・角田史裕、東京都・平塚陽子
大分県・長内　充、群馬県・内山秀生、神奈川県・加藤　央
香川県・杉田栄司、岡山県・笹岡香織、神奈川県・菊田公彦
大阪府・大場幹彦、千葉県・堤直広、兵庫県・大橋信敏
沖縄県・杉田涼子、三重県・石田司郎

②「THE KING OF FIGHTERS '96」ポスター（3名）
茨城県・常盤貴伸、奈良県・奥山宗一、秋田県・松田省三

③「機動戦士ガンダム外伝Ⅰ　戦慄のブルー」ポスター（15名）
神奈川県・白木悠大、兵庫県・篠原　洋、福井県・玉村圭司
埼玉県・福田健太郎、神奈川県・馬場　清、奈良県・佐々木澄子
群馬県・石田恵一、愛知県・岡本浩二、千葉県・白井正二
岡山県・土山宣幸、東京都・増子裕史、埼玉県・岡崎陽平
埼玉県・太田敦史、大阪府・岡本浩幸、北海道・小田部勇人

④「Cebu Iskand'96」ポスター（5名）
北海道・道田昌樹、群馬県・関浩昭、千葉県・田中貴一
愛知県・近藤祥仁、福島県・国分一成

⑤「スーパーリアル麻雀PⅥ」等身大ポップ（2名）
群馬県・内山秀生、神奈川県・加藤　央

⑥「ソニックウイングスSpecial」マグカップ（10名）
山形県・永野公彦、愛媛県・雨宮栄司、埼玉県・別所　透
三重県・畠山　茂、福岡県・市川哲司、熊本県・橋爪　唯
京都府・井口純樹、東京都・奥田安信、広島県・寺島紀幸
高知県・加藤崇子

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

年末の注目株を中心にお届けした'96年最後のセガサターンマガジン、いかがだったかな。年末の発売ラッシュはひと段落したが、来春発売の新作もぼつぼつ、見えはじめてきているようだ。サタマガ週刊化まで、あと36日。それでは、よいお年を!!

セガサターンマガジン1月31日号は1月17日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは　**03-5642-8185**

平日の午後4時から6時まで　※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　永田洋子　千葉保弘　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子／**編集協力**　ヘッドルーム（山田朋一　高橋祐介　野本由起）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹）／**アシスタント**　小菅　誠　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　伊藤政明／**ライター**　折原光治　佐々木功一　小林　仁　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　川口　一　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　元祖王様　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　修羅騎士團　中島健次　加島　綾　飯田REI　藤原昌之　工藤　剛　種村美和子　山田　功　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎／**レイアウト**　村田雅英　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　邯鄲庵（白勢房枝）　吉田正人　ウォッシュ　大橋広史　木下友秀　ミニマム　青戸真理　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　平野正樹／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代／**写植**　ケイズグラフィック　三共社／**校正**　フィールドアップ／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

THUNDER FORCE GOLD PACK 1

サンダーフォース ゴールドパック1

メガドライブでシューティングの金字塔を築いた作品、
「THUNDER FORCE II MD」と「THUNDER FORCE III」が
ゴールドパックとして復活！
さらにCD-DAによるアレンジサウンド、CGムービー
初心者に優しいキッズモードを追加！

価格 4800円 発売中

HYPER DUEL

ハイパーデュエル

アーケードで好評を博した戦術変形シューティング
「ハイパーデュエル」がサターンに登場！
アーケードモード、アレンジモード、二つのモードを登載！
クオリティーアップされたグラフィックとサウンド！
オリジナルムービー集録！

価格 5800円 発売中

「CD disc A」を3000名にプレゼント!

「サンダーフォース ゴールドパック1」と
「ハイパーデュエル」の
バーコードを送ると
「Thunder Force III」の
アレンジサウンドが中心の
音楽CDが3000名に当たります

第1回締切：1996年12月末日
第2回締切：1997年2月17日
（消印有功）

Technosoft Shooting RushCampaign Technosoft Shooting RushCampaign Technosoft Shooting RushCampaign

THUNDER FORCE GOLD PACK 2

サンダーフォース ゴールドパック2

業務用へ逆移植され話題を呼んだ「THUNDER FORCE AC」と
「THUNDER FORCE IV」がゴールドパックとして復活！
さらにCD-DAによるアレンジサウンド、CGムービー
初心者に優しいキッズモードを追加！

価格 4800円 発売中

BLAST WIND

ブラストウインド

サンダーフォースのテクノソフトが放つ、
超硬派SF縦シューティング！
超怒級ボスを先鋭ウエポンで粉砕！ステージ中の進行ルートの
分岐により、ゲームの面白さは2倍以上！
戦術破壊 縦シューティング"荒ぶる風"ブラストウインド始動！

価格 5800円 1997年1月17日発売

「CD disc-B」を3000名にプレゼント!

「サンダーフォース ゴールドパック2」と
「ブラストウインド」の
バーコードを送ると
「Thunder Force IV」の
アレンジサウンドが中心の
音楽CDが3000名に当たります

締切：1997年2月17日
（消印有功）

テクノソフトシューティング・ラッシュキャンペーン

左ページの組み合わせで、バーコード（数字部分を含む）２枚を葉書裏面に添付し、住所・氏名・年齢・電話番号をお書きの上、弊社迄お送り下さい。抽選で6000名様にオリジナル音楽CDをプレゼント致します。

宛先

〒859-32　長崎県佐世保市勝海町165-1　株式会社テクノソフト
「CDプレゼント disc-A」又は、「CDプレゼント disc-B」係まで
※当選はＣＤの発送をもって変えさせて頂きます。

住所
氏名
年齢
電話番号

はがき裏面

オリジナル音楽CDが
6000名
に当たる！
Technosoft Shooting Rush Campaign

1997年1月17日発行
(毎月第2、第4金曜日発行)
第13巻23号通巻157号
発行人・橋本五郎 編集人・和田 裕
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125
定価540円(本体524円)

Printed in Japan
T1023403010543
雑誌23403-1/17